
Advanced Dungeons & Dragons®
TOMES™
Le Sceptre aux Sept Morceaux
EN QUÊTE DU SCEPTRE
Livre Un
129°
72°
15°
30°
S

Advanced Dungeons & Dragons®

TOMES™

Le Sceptre aux Sept Morceaux

Livre I

EN QUÊTE DU SCEPTRE

Table des matières

Ont participé à l'élaboration de cet ouvrage :

Conception et écriture : Skip Williams
Corrections : David Eckelberry
Conception graphique (couverture) : Stephen A. Daniele et Greg Kerkman
Illustration de couverture : R.K. Post
Illustrations intérieures : Glen Michael Angus, Arnie Swekel, Phillip Robb, Jim Roslof et Erol Otus
Conception graphique : Greg Kerkman
Cartographie : Diesel, David Martin et Arnie Swekel
Maquette : Tracey L. Isler
Direction artistique : Stephen A. Daniele

Joueurs : Phil Anderson, Dave Conant, Shawn Costa, Scott Douglas et Jon Pickens

Édition française
Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : The Rod of Seven Parts

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com



INTRODUCTION

Chaque monde a ses légendes concernant le *Sceptre aux Sept Morceaux*, mais toutes sont différentes. Bien qu'il s'agisse d'un artefact de la Loi, tout le monde s'accorde cependant pour admettre qu'il est tout, sauf prévisible. Il passe sans cesse d'un univers à un autre, perpétuellement poursuivi par les séides de la Reine du Chaos. Et partout où il apparaît, les défenseurs de la Loi resserrent les rangs pour contrer les plans de cette créature issue du plus profond des Abysses.

Dans cette aventure, le *Sceptre* rejoint votre monde de campagne. Attendez-vous à de nombreuses surprises dans les pages qui suivent, même si vous connaissez déjà beaucoup de choses sur cet artefact.

Historique

Il y a bien longtemps, les puissances de la Loi et du Chaos s'affrontaient dans tout le cosmos. Les armées de la Reine du Chaos avaient remporté la majorité des batailles, mais elles durent refluer après la défaite de leur général en chef, Miska, qui vaincu, fut emprisonné par les ducs des vents d'Aaqa. Ces derniers avaient créé le *Sceptre*, alors appelé *Sceptre de la Loi*, dans le seul but de tuer Miska. Mais celui-ci fut seulement blessé par l'artefact, et le chaos qui l'habitait scinda l'objet en sept morceaux. Plusieurs millénaires se sont écoulés depuis ce jour, et la Reine du Chaos cherche toujours désespérément le *Sceptre*. Une fois réassemblé, l'artefact pourrait tuer Miska, mais c'est également le seul objet capable de libérer l'Araignée-Loup de son perpétuel emprisonnement.

Chaque fois qu'il arrive sur un nouveau monde, le *Sceptre* subit de légères modifications. Cela explique que ses pouvoirs sont, dans cette aventure, légèrement différents de ceux qu'on lui a attribués par le passé. Ils sont décrits de manière détaillée dans le **Livre III**, où vous trouverez également un historique plus complet.

Lorsque l'aventure commence, le *Sceptre* est éparpillé aux quatre coins du monde des personnages, et la Reine du Chaos commence à voir où certains des segments pourraient se situer. Quand le premier morceau de l'artefact atterrit entre leurs mains, les PJ se retrouvent pris au beau milieu de l'affrontement millénaire que se livrent les forces de la Loi et du Chaos.

Les derniers ducs des vents, ou vaatis, sont encore là pour s'opposer à la reine, et donc pour aider les personnages. Ces immortels défenseurs de l'Ordre et de la Loi n'ont jamais réussi à récupérer de leur dernier conflit contre les forces du Chaos, aussi ont-ils tendance à ne pas se mêler des affaires des mortels. Mais un petit nombre persistent à essayer de retrouver le *Sceptre* avant la reine. Cependant, l'un d'entre eux ne supportant plus le cessez-le-feu qui perdure depuis des millénaires cherche à raviver le conflit en libérant Miska. À leur corps défendant, les personnages lancés à la poursuite des segments du *Sceptre* deviendront bien vite des pions dans une partie qui les dépasse.

Résumé de l'aventure

Le Sceptre aux Sept Morceaux narre une campagne épique au cours de laquelle les PJ devront mener à bien plusieurs aventures, ce qui leur permettra d'acquérir les divers morceaux du *Sceptre* et d'apprendre comment les réunir. La campagne commence dans le **Livre I**, que vous tenez actuellement entre les mains.

La première aventure permet au groupe de trouver le premier segment du *Sceptre*. Cet ouvrage vous présente trois introductions distinctes, de longueurs différentes, pour que vous puissiez choisir celle qui s'intègre le mieux dans votre monde.

Le deuxième morceau est caché dans l'antre d'un aboleth. Un groupe faisant preuve de subtilité pourra s'épargner beaucoup d'efforts en questionnant ses esclaves, mais il n'aura de toute manière pas d'autre choix que d'éradiquer ce monstre pour lui dérober son trésor.

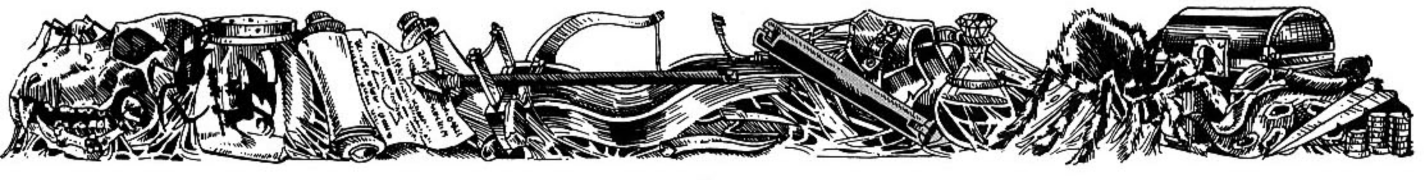
Le troisième segment se trouve dans le château d'un clan de géants des nuages. Pour s'en emparer, les personnages auront la possibilité de s'y introduire par la ruse et de tenter un assaut de front. Attention, toutefois, car c'est de loin le type d'approche que les géants préfèrent.

Le **Livre II** emmène les PJ à l'autre bout du monde, dans un terrible désert pour récupérer les quatrième et cinquième morceaux du *Sceptre*. Tous deux sont dans le repaire de deux éfrits venus collecter des esclaves dans le monde des PJ. Les maléfiques génies ignorent toutefois qu'un tel trésor se trouve à leur portée. Les personnages devraient pouvoir se débarrasser de ces monstres et de leurs serviteurs, mais il ne sera peut-être pas aussi facile de découvrir les deux segments.

Le sixième morceau se trouve dans une dimension de poche créée par les baatezus. Pour l'obtenir, les PJ ont deux possibilités : vaincre le diantrefosse qui le garde ou parvenir à le convaincre qu'ils défendent valeureusement la cause de la Loi.

C'est Miska en personne qui garde le septième et dernier segment du *Sceptre*. Avant de s'embarquer pour leur ultime mission, les personnages devront faire le tri parmi les informations contradictoires que leur délivreront les vaatis, lesquels n'ont visiblement pas tous la survie de nos héros à cœur.

Mais les PJ ne peuvent se contenter de retrouver les morceaux du *Sceptre* les uns après les autres. Il leur faut également apprendre comment l'artefact fonctionne et comment il peut être assemblé (non, il ne suffit pas d'appliquer les pièces les unes contre les autres). De plus, l'intérêt que la Reine du Chaos porte aux personnages et à leur monde va bouleverser la réalité qui les entoure et il leur faut résister



aux assauts livrés par les araygnées-démons, troupes d'élites de la reine. Ils reçoivent également la visite d'un kirin qui s'inquiète de la dévastation qui semble les accompagner. Et il y a aussi Arquestan, vaati au cœur pur qui les aide autant que faire se peut (et parfois même sans qu'ils s'en rendent compte). Enfin, les personnages risquent de devoir repartir une nouvelle fois à la recherche de segments du *Sceptre* qu'ils auront perdu par méconnaissance de l'artefact.

Tout cela est extrêmement important pour que la campagne constitue un tout. Sans ces aventures secondaires, les personnages n'affronteront les séides de la Reine du Chaos qu'à la fin de la campagne et ils ne rencontreront jamais les vaatis. Enfin, ce sont ces petits rajouts qui lient entre elles toutes les aventures et font que cette campagne est plus qu'une chasse au trésor sans autre but. Le **Livre III** vous indique comment intégrer les mini-aventures à la campagne.

Ultimes préparatifs

Cette campagne décrit avec force détails les endroits où les personnages doivent se rendre et les créatures qu'ils y rencontrent, mais cela ne veut pas dire que vous n'avez plus rien à faire. Bien au contraire. C'est à vous, par exemple, de choisir la région où chacune des aventures se déroule dans votre monde. Quelques suggestions au début de chaque chapitre sont là pour vous aider, mais ce choix vous appartient à vous seul. De la même manière, les réactions des PJ et des créatures sont abondamment décrites, mais c'est à vous de vous mettre dans leur peau lorsqu'elles sont à leur contact. Si vous pensez que l'aventure doit dévier du schéma indiqué dans cet ouvrage, n'hésitez pas une seule seconde. Le livret que vous avez entre les mains est là pour vous aider et non pour restreindre votre créativité.

Il vous revient aussi d'établir avec quelle facilité les PJ obtiendront des renseignements sur le *Sceptre*. Ils peuvent découvrir tout ce dont ils ont besoin lors d'un entretien avec un magicien ou un sage, ils peuvent également suer sang et eau pour trouver le moindre indice. Tout dépend, en fait, de votre désir de leur mener la vie dure ou non.

Cette campagne a été conçue pour un groupe de quatre à six personnages de niveau 10-12 (60 à 70 niveaux en tout). Il est conseillé que le groupe comporte au moins un personnage de chaque classe (combattant, magicien, roublard et prêtre), mais la meilleure combinaison possible est sans doute deux combattants, deux magiciens et au moins un membre de chaque autre classe de personnage. Si la campagne présente de multiples opportunités d'interprétation, le combat y joue également un rôle primordial. C'est pourquoi un groupe trop "tendre" n'aura que peu de chances de survivre (même si une approche trop frontale n'est sans doute pas la meilleure manière de mener l'aventure à bien).

Certains textes sont inscrits sur un fond beige. Il s'agit de descriptions que vous devrez lire (ou résumer) à vos joueurs. Les astérisques (•) annoncent des points importants auxquels il vous faut prendre garde. Il s'agit généralement de renseignements auxquels les PJ ont ou non accès en fonction de leur comportement.

Alerte : ces paragraphes se trouvent à la fin des passages de description et ont pour but de vous aider à jouer monstres et PNJ le plus intelligemment possible. Plutôt que d'attendre tranquillement dans leur salle que les personnages arrivent, leurs adversaires n'hésitent pas à prendre des mesures pour se défendre plus efficacement ou même à contre-attaquer. Par exemple, si les gardes d'un château donnent l'alerte, ce paragraphe décrit les renforts qui ne devraient pas manquer de répondre à l'appel.

Notes : ces paragraphes contiennent des notes importantes concernant les règles en général, celles qui s'appliquent plus particulièrement à cette campagne, et d'autres aspects importants du jeu.

Les monstres de cette aventure proviennent de diverses sources, parmi lesquelles : le *BESTIAIRE MONSTRUEUX*™ et son appendice pour *PLANESCAPE*™. Mais ils ne sont en rien indispensables. Tous les monstres sont décrits en détail, mais les ouvrages précités peuvent vous aider à mieux les comprendre. Enfin, certaines créatures voient le jour dans cette campagne; elles sont détaillées dans le **Livre IV**.

Détermination aléatoire

À certains moments de la partie, il vous faudra jeter les dés pour déterminer ce qui se produit. C'est en particulier le cas lorsque les personnages utilisent l'un des pouvoirs supérieurs du *Sceptre* ou tracent les glyphes magiques nécessaires à l'assemblage, car l'artefact risque alors de se scinder de nouveau. Dans ces deux cas bien particuliers, nous vous enjoignons toutefois de faire preuve de bon sens. Au début de l'aventure, alors que les PJ ne savent pas encore quels sont les pouvoirs du *Sceptre* et les risques inhérents à leur utilisation, appliquez strictement le résultat indiqué par les dés. Mais par la suite, un simple coup de malchance pourrait mettre le groupe dans une situation très frustrante, voire périlleuse. En résumé, il est généralement bon de ne pas jeter les dés lorsque les personnages utilisent le *Sceptre* de manière intelligente. Par exemple, il est logique (et prudent) d'utiliser le pouvoir de *vent divin* de l'artefact au cours de l'aventure. Dans ce cas, ne lancez pas les dés (si vous le souhaitez, faites-le tout de même derrière votre paravent pour que vos joueurs transpirent un peu, mais ne tenez aucun compte du résultat). Par contre, si les PJ savent pertinemment que le *Sceptre* a des chances de se briser mais persistent à utiliser ses pouvoirs sans nécessité (par exemple pour ne pas jeter un sort ou économiser un objet magique à charges),



effectuez les tirages normalement et n'hésitez pas à appliquer le résultat.

De même, veillez à ne pas faire trop de cas des dés en ce qui concerne les *portails* que peuvent ouvrir les tanar'ris. Si le nombre total de niveaux des personnages du groupe n'excède pas 65, ne lancez les dés que lorsque le texte le précise (et même là, partez du principe que le *portail* ne s'ouvre pas si les PJ sont en mauvais état). Si ce total s'élève à 71 ou plus, les tanar'ris font usage de leur capacité au début de chaque combat, et les *portails* décrits dans le texte s'ouvrent automatiquement (pas de tirage nécessaire). Quoi qu'il en soit, les tanar'ris convoqués par le biais d'un *portail* ne devraient pas eux-mêmes se servir de cette capacité, sauf si les personnages les réduisent rapidement en pièces.

Par contre, appliquez toujours consciencieusement le résultat des jets de dés devant déterminer si la Reine du Chaos se rend compte que quelqu'un utilise de tout ou partie des pouvoirs du *Sceptre*.

Points d'expérience

En plus des points d'expérience gagnés contre les monstres, n'hésitez pas à offrir de 75000 à 100000 PX chaque fois que les personnages achèvent une aventure dans laquelle ils avaient à récupérer un ou plusieurs segments du *Sceptre*. S'ils n'ont toutefois d'autre choix que de fuir et d'envoyer un PNJ chercher le morceau concerné, ils ne reçoivent que la moitié de ce total (ou même rien du tout, s'ils n'ont pas été capables d'indiquer au PNJ comment trouver le segment). De même, si les serviteurs de la Reine du Chaos parviennent à dérober un morceau du *Sceptre* aux personnages, ils n'ont droit à aucun bonus.

Si vous avez l'habitude de convertir en points d'expérience les trésors monétaires gagnés, n'utilisez pas cette règle ou déduisez les PX gagnés par trésor des nombres donnés ci-dessus. Vous n'avez pas intérêt à cumuler les deux récompenses.

De plus, accordez aux personnages 100000 PX supplémentaires s'ils parviennent à tuer Miska et 50000 PX s'ils le maintiennent dans sa prison (voir l'aventure **La Citadelle du Chaos**, dans le **Livre II**).



LA QUÊTE COMMENCE

La quête du *Sceptre aux Sept Morceaux* débute lorsque les personnages partent à la recherche du premier segment ou lorsqu'ils le trouvent par hasard. Nos héros peuvent mettre quelque temps à véritablement comprendre ce sur quoi ils ont mis la main. Vous trouverez trois aventures possibles dans les pages qui suivent. Utilisez celle qui vous paraît la plus appropriée aux personnages de vos joueurs. Voici leur description sommaire :

Bandits, bandits est une aventure assez longue qui devrait s'étaler sur deux ou trois soirées de jeu. Il s'agit d'un donjon "classique" pour les groupes qui aiment les combats et les explorations salle par salle (un peu de subtilité permettant toutefois de progresser plus rapidement que la force brute). C'est également l'aventure la plus dense pour ce qui est de faire entrer les personnages dans la campagne.

À l'enseigne de la Cockatrice Dorée est jouable en une soirée. Cette aventure s'adresse plus particulièrement aux joueurs qui aiment fouiner et interpréter leurs personnages. Elle n'est toutefois pas sans danger et s'achève par un combat qui risque bien d'être mortel.

La passerelle est une simple rencontre qui ne nécessite pas plus d'une ou deux heures de jeu. Cette mini-aventure est une brève rencontre avec un PNJ suivie d'une embuscade, mais elle vous permettra d'évaluer la vitesse de réaction des personnages. Elle convient à tous les types de groupes et peut aisément être intégrée à tout moment de la campagne.

Si toutes ces aventures vous attirent, vous pouvez bien évidemment les combiner. Par exemple, les personnages commencent par faire la fête dans une splendide salle de jeu (**À l'enseigne de la Cockatrice Dorée**) où ils rencontrent Eudora (la vieille femme de **La passerelle**). Cette dernière loue leurs services car elle a besoin de protection (elle recherche actuellement le *Sceptre*). Elle préfère cependant ne pas révéler toutes les informations qu'elle détient à ses anges-gardiens et prétend juste qu'il lui faut quelques objets et renseignements qui devraient l'aider dans ses recherches. Eudora emmène les PJ jusqu'à l'antre d'Osakay (**Bandits, bandits**), où ils trouvent le premier segment du *Sceptre*.

Sur le chemin du retour, les personnages sont attaqués par les araygnées-démons (**La passerelle**). Au cours du combat, Eudora est tuée ou perd la raison.

Vous pouvez également utiliser tout ou partie de l'une des aventures lorsque vous en faites jouer une autre. Par exemple, les joueurs qui ont testé ce produit ont décidé de louer les services d'un pistard avant de s'attaquer aux brigands (**Bandits, bandits**). Une visite à la *Cockatrice Dorée* leur a permis de passer une annonce et Lynnya s'est bien vite présentée à eux.

Notes : même si vous n'utilisez pas toutes ces aventures au début de la campagne, elles peuvent vous être utiles plus tard si les personnages perdent un segment ou s'ils ne parviennent pas à le trouver (pour de plus amples détails à ce sujet, voir les **Aventures secondaires** du **Livre III**).

Tout peut donc se résumer en une seule phrase : faites de ce produit l'utilisation que vous voulez.

Conclusion de la première partie

Les personnages devraient avoir acquis le premier segment du *Sceptre* au terme de ce chapitre. Si tel n'est pas le cas, reportez-vous à la section **En cas de problème**, ci-dessous.

Une fois le premier morceau de l'artefact entre leurs mains, les PJ peuvent s'en servir pour aller chercher le deuxième (**Dans les entrailles de la terre**), à moins qu'ils ne préfèrent essayer d'en apprendre davantage sur ce qu'ils ont découvert (**Livre III**). Mais il n'est pas évident qu'ils comprennent immédiatement l'importance de l'objet qu'ils ont trouvé. Ils risquent donc de repartir à l'aventure avant de connaître la valeur du petit bout de bois noir qu'ils ont entre les mains. Et pendant ce temps, la Reine du Chaos envoie bien évidemment ses araygnées-démons à leurs trousses.

En cas de problème

Ce passage traite des problèmes et complications que peut entraîner la première partie de l'aventure.

• Les araygnées-démons parviennent à s'emparer du premier segment du *Sceptre*. Cela ne se produit que si les personnages laissent toute latitude d'action aux tanar'ris (n'oubliez pas que les démons ne peuvent toucher les morceaux du *Sceptre* et qu'il faut qu'une autre créature le fasse à leur place). Dans ce cas, la reine remporte une victoire, mais pas la guerre. Arquestan peut très bien rendre visite aux PJ et les envoyer chercher le deuxième segment. Parallèlement, la Reine du Chaos demande à des serviteurs mortels d'aller quérir le deuxième morceau à l'aide du premier, ce qui donnerait à nos héros une seconde chance de s'en emparer. Mais la reine a, de toute manière, réussi à faire son entrée dans le monde des personnages, et le Chaos ne fait alors que grandir.

Arquestan est décrit dans la mini-aventure **Une étrange rencontre** (**Livre III**). La prolifération du Chaos est pour sa part détaillée dans **Les vagues du Chaos**, également dans le **Livre III**.

• Les personnages n'ont pas réussi à obtenir le premier segment du *Sceptre*, mais il n'est pas tombé entre les mains des

forces du Chaos. Dans ce cas, il a sans doute été récupéré par un autre groupe d'aventuriers. Intégrez cette donnée à une autre aventure de ce chapitre et donnez une nouvelle chance à vos joueurs.

Certaines aventures fonctionnent parfaitement ensemble. Par exemple, si les personnages attaquent le repaire d'Osakay mais n'y trouvent pas le segment, Rance le ramasse avant d'aller se faire tuer par les araygnées-démons à la *Cockatrice Dorée*. De la même manière, si les PJ (et les chiens de la loi) repoussent les tanar'ris lors de la deuxième aventure mais ne parviennent pas à mettre la main sur le segment, il est trouvé par l'un des membres du personnel de la *Cockatrice Dorée* et Eudora peut aisément le récupérer.



BANDITS, BANDITS

Osakay, un naga ténébreux, a découvert le premier segment du *Sceptre* dans un ancien tombeau. Il ignore la véritable nature de l'objet, mais apprécie son pouvoir de *soins des blessures légères* (auquel il peut faire appel car le *Sceptre* est activé par simple concentration).

Assoiffé de pouvoir et de richesses, le naga a recruté une petite armée d'orques, d'ogres, de trolls et d'ettins. Sous ses ordres, les humanoïdes attaquent la région et les voyageurs de passage. À ce jour, personne n'a encore pu remonter jusqu'à leur repaire car ils prennent toujours garde d'effacer leurs traces.

L'antre d'Osakay se situe dans une chaîne de montagnes assez éloignée de la base d'opérations normale des personnages. Elle devrait se trouver à environ deux semaines de voyage, c'est-à-dire assez près pour qu'ils entendent des rumeurs au sujet des brigands et assez loin pour qu'il leur faille organiser une expédition d'envergure certaine. Les PJ se retrouvent impliqués de diverses manières, selon vos préférences :

• Nos héros vaquent à leurs occupations lorsqu'une bande d'orques renforcée d'ogres et de trolls leur tend une embuscade en pleine nuit (ce qui ne peut se produire que si les PJ se trouvent loin de plusieurs lieux d'habitation ; utilisez les caractéristiques fournies page suivante). Les agresseurs fuient si la bataille tourne mal pour eux.

• Les personnages entendent parler d'orques particulièrement intelligents qui terrorisent toute la région. Ils semblent être peu nombreux mais sont aidés par des créatures plus puissantes et exécutent leurs raids avec brio. Cela permet aux joueurs d'interpréter leurs PJ afin d'obtenir des renseignements sur les attaques auprès des gens du cru.

• Les personnages entendent un individu décrire la manière dont se déroulent les attaques des orques. Les monstres ont agressé une petite caravane de nuit, tuant tout le monde et volant tout ce qui pouvait l'être, y compris les vêtements des morts. L'homme qui raconte cette histoire n'a survécu qu'en faisant le mort et en s'enfuyant quand les orques se disputaient un gros rubis.

Le tombeau

Il y a bien longtemps, le roi guerrier Syril détenait le premier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*. Il avait demandé à sa magicienne d'y fixer une poignée afin d'en rendre le maniement plus aisé. À sa mort, Syril fut enterré avec de nombreux trésors, dont le segment (si vous préférez, ce tombeau peut être celui d'un important monarque ou héros de votre campagne). Le passage du temps n'a pas été tendre avec le tombeau, qui a en outre été pillé à plusieurs reprises.

Osakay l'a redécouvert il y a peu de temps, après en avoir chassé quelques créatures qui s'y étaient installées. Là, le naga ténébreux a trouvé le morceau du *Sceptre*, que les pillards avaient laissé derrière eux (vraisemblablement parce qu'il n'a pas l'air magique et qu'il paraît sans aucune valeur). Il a alors décidé que le tombeau pouvait faire un antre plus que convenable, mais ce n'est qu'une question de temps avant que le *Sceptre* attire l'attention d'aventuriers ou de la Reine du Chaos.

La situation géographique du tombeau est exceptionnelle pour Osakay et sa bande de coupe-gorge. Il se trouve en effet au beau milieu d'une région de terres incultivables, où de nombreux cours d'eau donnent naissance à un entrelacs de vallées. Située à l'extrémité d'une corniche, l'entrée du repaire est camouflée par les quelques arbres qui poussent non loin. Il est presque impossible de la repérer, même en cas de reconnaissance aérienne.

Aucune carte n'est fournie pour ce qui est des environs. Les plans du tombeau et de son entrée figurent sur le poster A (plans A1 et A2), tandis que les agrandissements prévus pour les joueurs sont sur le poster D (plans tactiques D1, D2, D3 et D4).

À la recherche du repaire des orques

Le meilleur moyen de découvrir le tombeau consiste à suivre une bande de brigands rentrant à leur repaire après un raid. Comme cela est indiqué plus haut, les humanoïdes sont suffisamment disciplinés pour effacer leurs traces après une attaque réussie, mais les personnages peuvent les suivre s'ils sont parvenus à repousser l'un de leurs assauts (dans ce cas, les orques prennent également des précautions, mais elles sont moins importantes). Même des individus n'ayant aucune notion de pistage sont capables de suivre cette trace s'ils réussissent à obtenir un test de demi-Sagesse sur 1d20 (chaque personnage n'a droit qu'à une seule et unique tentative). Pour ce qui est des PJ qui possèdent la compétence pistage, ils font leur test à +9, ce qui tient compte des broussailles et du nombre de créatures qu'ils suivent (voir table 39 du *Manuel des Joueurs*).

La tâche des personnages est bien plus complexe s'ils n'arrivent pas à trouver les brigands (voir ci-dessous).

S'ils ne viennent pas à bout de l'une des unités d'Osakay, il leur est également possible de fouiller la région où se sont produites les embuscades. Les autochtones leur apportent volontiers toute l'aide possible.

Les personnages maîtrisant la compétence histoire locale ou histoire ancienne peuvent avoir une bonne idée de l'endroit où se situe le repaire s'ils réussissent un test de compétence. La première révèle que les créatures de la région



ont tendance à se nicher dans les anciens tombeaux qui parsèment les nombreuses vallées de la région. Quant à la seconde, elle indique l'existence à proximité, de dizaines de tombeaux remontant à un ancien royaume. La plupart ont été pillés puis oubliés. Si vous le souhaitez, vous pouvez bien évidemment mettre en scène des rencontres avec des PNJ capables de fournir ces renseignements à nos héros.

Si tout le reste échoue, les autorités fournissent aux personnages une carte peu précise sur laquelle toutes les attaques ont été répertoriées. Un cercle a été tracé autour de la zone où les orques se sont manifestés, et il est logique de penser que leur repaire se situe à l'intérieur.

Si les personnages fouillent la région en appliquant l'une des méthodes décrites ci-dessus (grâce à la carte, en faisant le tour des tombeaux anciens ou encore en cherchant à proximité des lieux d'agression), ils découvrent le repaire en 3d6 jours. Chaque jour qu'ils passent à chercher, ils ont 1 chance sur 6 de croiser un petit groupe de chasseurs de la bande d'Osakay. S'ils préfèrent une approche plus directe, ils se font passer pour des marchands ou des voyageurs. S'ils n'ont pas l'air trop puissant, ils ont chaque jour 2 chances sur 6 de se faire attaquer par le même groupe que ci-dessus :

Ogres (4) : CA 4 (cotte de mailles); VD 6 (modérément chargés); DV 4+1; pv 27, 23, 21, 19; TAC0 17 (14 grâce à leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d4+6 (bardiche + bonus de Force) ou 1d8+6/1d8+6 (arc long composite et flèches lourdes + bonus de Force); TA G (2,70 m ou plus); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270 chacun; BM/275.

Équipement : une flasque d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

Orques (10) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier); VD 9 (modérément chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d8 (hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

Troll : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36; TAC0 13; #AT 3 ou 2; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4+8/1d4+8 (dagues de lancer + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : ses membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide l'empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1 400; BM/348.

Notes : toute arme tranchante lui sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : six dagues.

Lorsqu'ils attaquent, les orques forment une ligne et utilisent leurs arcs tandis que les ogres et le troll se cachent sur les flancs. Quand les adversaires contre-attaquent, les ogres et le troll entrent dans la danse en commençant par jeter des projectiles. Les personnages ayant l'habitude de combattre des créatures de ce type ne peuvent manquer de remarquer que celles-ci semblent étonnamment organisées. Si le combat tourne mal, les humanoïdes s'enfuient. Dans ce cas, les orques ne retournent pas à leur antre par la voie la plus directe mais font bien attention à camoufler leurs traces si on leur en laisse l'opportunité (ils ne retournent même pas au tombeau s'ils pensent être suivis). Les ogres et le troll sont, quant à eux, beaucoup moins subtils et partent en courant vers leur repaire.

Alerte : si les personnages poursuivent ouvertement les fugitifs, l'alerte est aussitôt donnée et le comité d'accueil est prêt. Des gardes du niveau inférieur sont postés en 6 (voir ci-dessous) et tous les humanoïdes sont sur le pied de guerre.

Les abords du repaire

À moins qu'ils ne soient capables de voler ou de descendre à flanc de falaise, les personnages n'ont d'autre choix que d'approcher le repaire par le sud ou l'est, en terrain montant. Au nord, la falaise se dresse sur une soixantaine de mètres, tandis qu'à l'ouest, la corniche s'achève par un à-pic de 20 m. Il est possible d'escalader ces deux falaises (dans un sens ou dans l'autre), qui présentent heureusement de nombreuses prises (leur surface est également irrégulière; voir le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). Quiconque aborde la colline par l'est ou le sud voit sa vitesse de déplacement normale diminuée des deux tiers en raison de la pente et de la végétation. Sur le plateau où se trouve l'entrée du tombeau, la densité de la verdure réduit de moitié la vitesse de déplacement.

Les nombreux arbres et fourrés limitent la visibilité, et donc les attaques à distance. Les créatures de taille moyenne sont invisibles au-delà de 40 m, mais on peut les entendre se déplacer jusqu'à 50 m de distance (60 m si elles marchent sur les débris ou dans la décharge). Les créatures de plus grande taille peuvent être vues d'un peu plus loin, à raison de 6 m environ par catégorie de taille supérieure à M (de même, les créatures de petite taille sont visibles de moins loin, à raison de 10 m par catégorie de taille inférieure à M). Toute créature rendue invisible en raison de la distance est virtuellement immunisée contre les attaques, qu'elles proviennent de sorts ou de projectiles. Quelle que soit sa taille,



une créature est également considérée comme étant protégée à 25 % (-2 à la CA et +2 aux jets de sauvegarde) si on l'attaque à plus de 20 m de distance.

Ces règles s'appliquent également aux créatures volantes, mais uniquement en fonction de l'altitude à laquelle elles évoluent (la portée des armes reste normale si elles volent au-dessus du niveau des arbres). Il en va de même pour les individus escaladant la paroi nord. Il est possible d'utiliser des sorts tels que *clairvoyance* et *œil de magicien* pour étendre son champ de vision au-delà des limites permises, mais les créatures visées par l'intermédiaire d'un tel sort gagnent 25 % de protection supplémentaire par tranche de 20 m (voir la table 44 du *Guide du Maître*). Il est bien évidemment possible de se cacher derrière un arbre ou un rocher pour bénéficier d'une meilleure couverture, et la protection qui découle de l'obstacle est ajoutée à celle qui est imposée par la distance.

De nuit, un personnage peut y voir jusqu'à une portée de 20 m (à moins que son infravision ne soit plus puissante) et les attaques à distance subissent les mêmes restrictions que de jour. Les attaques à distance des PJ ne bénéficiant pas de l'infravision sont pénalisées à partir de 10 m.

Malgré l'absence de visibilité, les humanoïdes ont des gardes postés en permanence à proximité de l'entrée du repaire, comme cela est indiqué en 3.

Notes concernant le plan destiné aux joueurs : sortez ce plan (D1) lorsque les personnages commencent à avoir une bonne idée de ce qu'il y a dans les environs (par exemple s'ils sont montés à un arbre, ont effectué une reconnaissance aérienne ou ont un peu fureté dans le coin). Certains détails d'importance (comme les trappes et l'entrée menant en 13) n'y sont pas signalés puisqu'ils ne sont pas immédiatement visibles. De la même manière, la décharge est représentée comme une simple pile de gravats. Nos héros sauront qu'il s'agit d'un tas d'ordures quand ils s'en approcheront. Faites bien attention à suivre leurs déplacements sur votre propre plan.

Gravats

Il s'agit là de pierres de taille diverse, tombées de la falaise. Comme cela est indiqué ci-dessus, on ne peut passer dans ces zones sans faire de bruit, et même les créatures invisibles y sont aisément repérables. Le sol est très inégal, ce qui provoque un modificateur de +2 aux jets d'initiative et interdit d'utiliser les bonus défensifs dus à la Dextérité. Tout roublard s'essayant au déplacement silencieux dans l'une de ces zones subit un handicap de 25 %.

Trappes

Les orques ont creusé ces trappes sous les ordres d'Osakay. Elles s'ouvrent dès qu'un poids de 25 kg s'applique sur les branchages et gravats qui les recouvrent. Profondes de 6 m, elles s'ornent en leur fond de pieux en bois acérés et à la propreté plus que discutable. Une chute provoque 2d6 points de dégâts, plus 4d6 d'empalement sur les pieux (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles permet de les éviter en partie et de réduire ce second total à 2d6). Enfin, 1d6 points de dégâts sont également infligés par les gravats qui pleuvent sur le malheureux personnage. Un sort de *feuille morte* permet d'éviter les dégâts occasionnés par la chute et les pieux, mais pas ceux provoqués par les gravats.

Si un personnage est empalé et que l'un des dés jetés pour déterminer les dégâts des pieux (pas ceux de la chute) donne un 6, le PJ contracte une maladie. Au bout de 3d8 heures, il est pris d'un brusque accès de fièvre. Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié et il perd 2d6 points de Dextérité et de Constitution. Cette maladie n'est pas mortelle, mais l'effet persiste pendant 2d4 semaines si le PJ n'est pas soigné par magie. Pendant cette période, le malade doit réussir un test de Constitution (par rapport à son nouveau score) chaque fois qu'il entreprend une activité éprouvante (combattre, courir, soulever un poids, etc.). S'il le rate, il s'évanouit pendant 1d4+1 rounds. Une fois la maladie guérie, les points de caractéristique perdus reviennent au rythme de 1 par jour de repos, mais le personnage doit tout de même faire un jet de sauvegarde contre le poison. S'il le rate, il perd 1 point de Dextérité et de Constitution de manière permanente. Ce jet de sauvegarde n'est pas nécessaire si le PJ est soigné avant que les premiers symptômes se manifestent (c'est-à-dire au cours des 3d8 premières heures).

Rochers

Les gros rochers représentés sur le plan font environ 5 m de haut. Obéissant aux ordres du naga, les orques ont creusé le sommet des trois rochers qui leur servent de postes d'observation, ce qui leur offre une meilleure protection (voir 3). Ils y grimpent grâce aux arbres proches, ces derniers étant garnis de pitons qui les rendent aussi faciles d'usage que des échelles. Il est également possible d'escalader les rochers proprement dits, mais ils sont très lisses (voir le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*).

1. Sentiers

Osakay a donné pour instruction à ses troupes de varier leur approche quand ils vont et viennent à proximité du repaire, mais les humanoïdes ne lui ont qu'imparfaitement obéi et deux légers sentiers sont visibles à flanc de colline. Si les personnages arrivent par voie de terre, c'est l'un de ces chemins qu'ils verront avant toute chose. Les sentiers permettent d'éviter les trappes décrites ci-dessus, mais ils passent juste sous le nez des sentinelles de 3.

On s'y déplace également plus vite (à vitesse réduite de moitié en montant et à allure normale sur le plateau). Par



contre, les emprunter ne changent rien pour ce qui est des restrictions de visibilité ou du bruit que l'on peut faire en se déplaçant.

2. Décharge

C'est ici que les brigands jettent toutes leurs ordures. Ce tas de déchets malodorants contient pêle-mêle des déjections nocturnes, des restes de nourriture, des pierres, du ciment et toutes sortes d'objets cassés. Les arbres le rendent impossible à distinguer tant que l'on n'est pas parvenu au plateau, mais on peut le sentir à 10 m de distance.

Lorsqu'ils organisent un raid, les humanoïdes volent à peu près tout ce qui peut l'être, puis se livrent à un tri consciencieux dès qu'ils sont de retour à leur repaire. Tout ce qui ne leur plaît pas finit sur cette pile.

La décharge est en équilibre instable et ne demande qu'à glisser de quelques mètres dans la pente. Quiconque la fouille ou marche dessus doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification à chaque round. En cas d'échec, le personnage tombe et se fait charrier pendant quelques mètres par les déchets, ce qui lui inflige 1d4 points de dégâts.

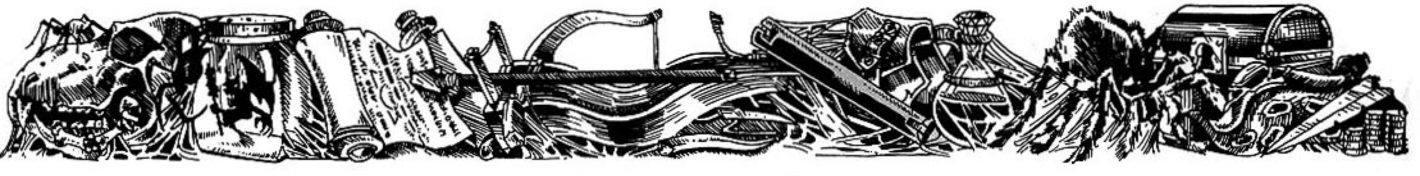
De plus, quiconque se déplace sur le tas d'ordures subit un modificateur de +2 à l'initiative et perd ses bonus de Dextérité dans le calcul de sa classe d'armure. Toute tentative de déplacement silencieux est assortie d'un handicap de 50 %. Les créatures invisibles qui avancent sur les ordures se font instantanément repérer en raison du bruit produit et de la trace de leurs pas qui apparaît dans la surface molle.

Les trois vers charognards de 13 sortent de nuit pour venir se nourrir dans la décharge. Leurs nombreuses pattes leur permettent de se déplacer sur le tas d'ordures sans craindre la chute, mais il n'est pas rare qu'ils fassent tomber quelques débris. L'ouverture menant à leur grotte est visible à 10 m de distance (elle est signalée comme un passage secret sur le plan A1, mais uniquement parce qu'elle est cachée par le tas d'ordures; quiconque la repère peut aisément l'emprunter).

Alerte : les orques ne font jamais attention aux bruits provenant de la décharge, car le tas d'ordures a tendance à bouger tout seul et les vers charognards font un véritable raffut quand ils dînent (les orques ne savent pas que ces créatures ne sortaient que la nuit). Par contre, s'ils entendent les PJ parler à proximité de la décharge, ils s'y rendent pour jeter un œil.

3. Postes de garde

Deux orques surveillent le plateau depuis chacun des rochers indiqués par le chiffre 3. À moins qu'ils n'aient été prévenus par un survivant d'un affrontement contre les personnages, ils ont tendance à passer leurs journées au pied des arbres pour s'abriter du soleil, ce qui les rend



moins aptes à repérer les intrus mais aussi indétectables en cas de reconnaissance aérienne. De nuit, ils sont postés en haut de leurs rochers, ce qui leur procure un bien meilleur champ de vision. De jour comme de nuit, les orques sont de toute manière difficiles à repérer, car les rochers creusés leur offrent une importante protection. Il est impossible de les voir tant qu'ils n'ont pas attaqué, à moins qu'un personnage monte sur l'un des rochers où ils se trouvent ou observe le poste de garde à l'aide d'un sort de *détection de l'invisibilité*.

Les rochers procurent également une protection de 90% aux orques quand ils restent cachés et de 50% quand ils combattent. Ce bonus vient en plus de celui qui pourrait résulter de la distance.

Les sentinelles finissent toujours par remarquer des personnages descendant la face nord, mais ne détectent ceux qui escaladent par l'ouest que lorsqu'ils arrivent sur le plateau. Les orques ne s'attendent pas à être attaqués par ces côtés, et leur attention se porte tout naturellement vers l'est et le sud. En cours de journée, ils sont toutefois très indolents et ne repèrent nos héros que s'ils font beaucoup de bruit (ou encore s'ils attaquent l'un des trois postes de garde à coup de sorts bien visibles ou s'approchent à moins de 10 m des sentinelles).

Si les orques aperçoivent des intrus, ils se communiquent tous les renseignements nécessaires d'un poste de garde à l'autre par le biais de signaux silencieux, et ceux qui sont situés le plus au nord avertissent l'ettin de 4. Cela fait, ils restent discrets et attendent l'opportunité de prendre les envahisseurs sous un feu croisé. Ils aiment particulièrement jeter des flèches et de l'huile enflammée sur des individus cherchant à remonter leurs malheureux comparses tombés dans des trappes (chaque poste de garde possède un petit pot métallique plein de braises chaudes permettant d'allumer une flasque d'huile en un temps record ; ces pots sont bien cachés afin de ne pas être détectables, même à l'infravision).

Si deux des six orques sont tués, les survivants s'enfuient vers 4 à toute vitesse (en empruntant les sentiers s'ils le peuvent) et en hurlant à tue-tête.

Orques (6) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier); VD 9 (modérément chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d8 (hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); DS 50% ou 90% de protection; TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Notes : tant qu'ils restent cachés, ces orques bénéficient d'une protection de 90% (-10 à la CA, +10 aux jets de sauvegarde). Quand ils combattent, ils disposent d'une protection de 50% (-4 à la CA, +4 aux jets de sauvegarde).

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

Le tombeau de Syril

Les personnages peuvent pénétrer dans ce tombeau, soit par l'entrée principale (4), soit par celle qui mène à la grotte des vers charognards (13). Sauf indication contraire, il n'y a pas la moindre lumière dans le repaire d'Osakay, tous les monstres se contentant de leur infravision (celle des trolls et des ettins porte à 30 m, contre 20 m pour toutes les autres créatures de la bande du naga).

Toutes les portions artificielles ont un plafond deux fois plus haut que le couloir ou la pièce n'est large. Il y a également des conduits de ventilation dans ces portions, au rythme de 1 par carré de 4,50 m (trois carreaux) de côté. Cela signifie, par exemple, qu'il y a quatre conduits en 5, un seul en 6 et sept dans le long couloir partant de 4. Ces conduits font environ 50 cm de large, ce qui permet à une créature de taille minuscule de les emprunter. Ils sont toutefois clos par une solide grille en bronze (voir 22 pour davantage de détails). Ils suivent une trajectoire incurvée et s'ouvrent à flanc de falaise, une trentaine de mètres au-dessus du plateau (là encore, ils sont fermés par une grille en bronze). Ces ouvertures sont maquillées en fissures naturelles et camouflées par des plantes grimpantes qui les rendent difficiles à remarquer (si les PJ les cherchent, considérez qu'il s'agit de portes camouflées).

Les sections naturelles du tombeau sont, quant à elles, aussi hautes que larges, ce qui rend les passages larges de 1,50 m très inconfortables pour les humains. Les créatures qui doivent se baisser subissent un malus de -1 à leur jets d'attaque et de +1 à leur CA (mais les bonus normaux s'appliquent tous). Il est impossible d'utiliser une arme de grande taille dans un couloir large de 1,50 m.

Les parois intérieures du tombeau étaient autrefois couvertes d'une couche de plâtre peint avec talent et qui représentait des scènes de la vie des individus enterrés dans ces murs. Ces fresques ont été endommagées par le passage du temps, les divers pillages et les infiltrations d'eau. Pour couronner le tout, Osakay, obsédé par la propreté depuis qu'il possède le premier segment du *Sceptre* (voir le **Livre III**, page 9), a ordonné à ses séides d'enlever ces plaques partiellement détruites, qu'il ne trouvait pas nettes. La pierre est donc aujourd'hui à nu et les fresques ont totalement disparu. La quasi-totalité du repaire est d'une propreté remarquable, car les humanoïdes ont reçu des ordres stricts de leur chef et utilisent le plus clair de leur temps libre à traquer la poussière.

Toutes les portes du tombeau sont difficiles à ouvrir et nécessitent un jet d'enfoncer. Les habitants du repaire ont eu le temps de se familiariser avec les particularités de chaque porte, ce qui leur permet de les ouvrir sans la moindre difficulté. Certaines portes sont fermées à clé (dans ce cas, la description l'indique clairement) et ne peuvent être ouvertes



qu'en réussissant un jet d'enfoncer, mais en utilisant le score entre parenthèses dans le tableau 1 du *Manuel des Joueurs*. Nos héros peuvent également utiliser un sort d'*ouverture*, crocheter la serrure ou défoncer la porte à coups d'armes ou de sorts. Les sorts *ouverture* fonctionnent normalement. Si l'on tente de la détruire par la force, une porte est considérée comme étant CA 1 et ayant 25 pv. Les armes tranchantes lui infligent des demi-dégâts, les armes perforantes le quart, et les armes contondantes seulement 1 point par coup. Lorsque cela est nécessaire, les portes jouent leurs jets de sauvegarde dans la catégorie métal dur (avec un bonus de +4). En cas d'échec, le sort inflige des dégâts normaux ; dans le cas contraire, les dégâts sont limités à 1d4 points. Il est bien évident que ce genre de tactique ne peut manquer d'attirer l'attention des monstres proches.

À moins que le texte ne donne d'autres chiffres, tous les escaliers montent ou descendent selon un angle de 45° (un mètre descendu par mètre parcouru à l'horizontale).

Enfin, n'oubliez pas que les habitants du repaire ont les moyens de penser et d'agir indépendamment des personnages. Utilisez le mode *Alerte* si cela est justifié. Si les PJ arrivent sabre au clair, tout le complexe est bien vite au courant de leur présence. S'il en a l'occasion, Osakay rassemble ses forces pour mener une contre-attaque concertée (voir 19). Et si jamais nos héros font de la chair à pâté des monstres alors que ceux-ci sont prêts à les accueillir, les humanoïdes n'hésitent pas à abandonner leur repaire dans l'attente de jours meilleurs.

4. Entrée

L'un des deux ettins du repaire se trouve toujours de garde ici. Ses deux têtes surveillent les environs avec attention et voient automatiquement les personnages approcher, sauf s'ils sont invisibles et silencieux.

L'entrée est visible à une centaine de mètres de distance, mais les PJ doit s'en approcher à moins de 20 m afin de pouvoir véritablement l'observer. Elle est détaillée sur le plan tactique D2.

Un large escalier de marbre blanc s'élève d'environ 1,50 m pour entrer dans la falaise par une ouverture rectangulaire mesurant 8 ou 9 m de haut sur deux fois moins de large. Deux grandes statues de 6 m l'encadrent. Elles représentent des guerriers barbus en armure démodée. Celle de gauche a été brisée au niveau de la poitrine. Juste derrière elles, des colonnes de marbre vert soutiennent un fronton fait du même matériau et orné d'un cercle de marbre blanc dans lequel est inscrit un texte que vous ne pouvez pas lire de là où vous vous trouvez.

Au sommet de l'escalier, un passage au sol vert s'enfonce dans l'obscurité. De part et d'autre de l'entrée gisent les maigres restes d'une colossale porte en bronze, pitoyables panneaux rongés et troués encore accrochés à leurs gonds tordus. Il y a là quelques gravats, parmi lesquels vous pouvez discerner des bouts de statue. Vous distinguez également un géant à deux têtes assis sur les marches. La créature semble alerte, bien que maussade. Elle est armée de deux énormes gourdins et a visiblement une chaîne attachée à la cheville.

L'inscription du fronton clame : "Syril Rex, Conquérant et Homme d'État" (ou tout autre épitaphe correspondant mieux à votre campagne). Elle est écrite dans un commun ancien qu'il est impossible de déchiffrer sans l'un des trois moyens suivants : sort de *compréhension des langages*, utilisation réussie du talent de roublard lire des langages inconnus ou de la compétence langages anciens (à condition que le langage en question soit le vieux commun ou l'équivalent dans votre campagne).

L'ettin est en effet attaché et de mauvaise humeur. Les deux ettins du repaire ont été "recrutés" depuis peu et servent le naga à contrecœur. Les autres humanoïdes ne sont pas tendres avec eux et Osakay permet même aux ogres et aux trolls de s'amuser à leurs dépends. Les ettins ne montent la garde avec efficacité que parce qu'Osakay leur a promis une mort particulièrement douloureuse si jamais ils laissaient quelqu'un entrer dans le repaire.

Un gros boulet est accroché à la cheville de ce garde pour qu'il ne s'enfuie pas lorsque c'est son tour de surveillance (la chaîne et le boulet pèsent un total de 225 kg). La chaîne mesure 12 m de long et le monstre peut se déplacer librement tant qu'il ne sort pas de ce périmètre. Sinon, il est obligé de traîner son fardeau ou de le porter, ce qui le ralentit considérablement.

Si les orques de 3 l'ont prévenu, l'ettin est particulièrement alerte et reçoit un bonus de +2 à ses jets de surprise. Ce monstre est méchant et stupide, mais assez fin pour penser que les personnages pourraient le laisser s'échapper (et assez soupçonneux pour se dire qu'on le surveille sans doute depuis l'intérieur du repaire). Si les PJ sont en train de poursuivre les sentinelles orques, il attaque les humanoïdes dans l'espoir de se faire bien voir de nos héros.

Des personnages observateurs peuvent négocier avec l'ettin et entrer dans le repaire sans combattre. Tout ce que le monstre désire, c'est la liberté, et il est même prêt à offrir sa belle armure en échange. Si les humanoïdes étaient prêts à recevoir les personnages (par exemple, si ces derniers ont poursuivi un groupe de brigands jusqu'ici), l'ettin sait qu'il est surveillé et ne cherche donc pas à parlementer. Il n'est nullement intéressé par des trésors ou de la nourriture ; il



veut juste s'échapper. Il ne connaît presque rien du complexe. Il n'est jamais allé plus loin que le couloir 10 et il n'est entré que dans la pièce 5. Il est au courant de l'existence de la porte secrète de cette salle mais ignore comment l'ouvrir.

Si les PJ parviennent à un accord avec l'ettin, il leur est possible de le délivrer en réussissant un jet de crocheter des serrures ou de barreaux et herses (ou encore à l'aide d'un sort d'*ouverture*). Une fois libéré, le monstre file sans demander son reste et ne revient jamais dans les environs. Il n'est pas impossible que son compagnon le voie s'enfuir (voir 5). Il est toutefois difficile de négocier avec l'ettin, car ce genre de créatures ne possèdent pas de langage propre et utilisent un dialecte limité dérivé de l'orque. Quiconque parle l'orque comprend à peu près un mot sur deux. Il vaut sans doute mieux avoir recours à un sort de *langages*.

S'il est attaqué, l'ettin combat jusqu'à la mort, sans jamais cesser de crier à tue-tête, ce qui donne l'alerte. Il bénéficie d'une protection de 25 % lorsqu'il se cache derrière les gravats et la porte défoncée. Si les personnages tentent de l'éliminer de loin, il réplique avec ses épieux géants. S'ils se mettent hors de portée, il reflue le long du couloir et donne l'alerte.

Le couloir est faiblement éclairé en plein jour. La nuit, son extrémité est cachée dans l'ombre.

Alerte : les personnages peuvent s'attendre à avoir des ennuis s'ils ne parviennent pas à s'occuper de l'ettin rapidement et en silence. Les humanoïdes se moquent bien de ce qui peut arriver à leur garde, mais ils réagissent dès qu'ils entendent ses cris d'alerte et des bruits de combat. L'ettin de 5 se réveille et l'ogre qui prend un bain en 6 se dépêche de descendre au niveau inférieur afin de rameuter ses collègues. Les orques de 9 et 11 préviennent leurs congénères des environs et se mettent en position de défense. En quelques minutes, tous les défenseurs du repaire sont sur le pied de guerre et Osakay peut mener sa contre-attaque (voir 19).

Ettin (géant, ettin) : CA 0/2 (armure constituée de pièces diverses); VD 12 ou 3 (lourdement chargé); DV 10; pv 45; TAC0 10; #AT 2 ou 1; Dég 3d6/2d8 (gourdin/gourdin) ou 2d6 (épieu géant); AS peut utiliser deux armes sans malus aux jets pour toucher; DS +2 aux jets de surprise; TA E (4,20 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 3000; BM/144.

Notes : cet ettin porte une armure constituée de plusieurs armures de plates et de deux boucliers. Celui qui orne sa poitrine est un *bouclier large* +2, et il est donc CA 0 de face (CA 2 de dos). Il peut lancer ses épieux à 10 m de distance. Quand il défend l'entrée, il bénéficie d'une protection de 25 %, ce qui lui confère un bonus de -2 à la CA et de +2 aux jets de sauvegarde.

Caractère : nerveux, grincheux.

Équipement : bouclier large +2 (taille humaine), quatre épieux géants.

5. L'antre des ettins

Cette pièce était autrefois une chapelle pour qui venait se recueillir sur la tombe de Syril. Les pillards ont volé tout ce qui pouvait l'être, et les infiltrations d'eau par la façade ont achevé le travail. Seul un petit autel surélevé sur une estrade laisse deviner la fonction première de la pièce. Il règne ici une puanteur terrible, mais il n'y a pas grand-chose à redire en ce qui concerne la propreté. Les murs sont en pierre et le sol (bien lavé) en marbre vert, légèrement plus clair que celui du couloir.

Le second ettin se repose ici pendant que son compagnon monte la garde. Lui aussi est enchaîné à un gros boulet. Par contre, il ne porte aucune armure, juste un vêtement minimal constitué de peaux mal tannées. Il passe le plus clair de son temps à ronfler à qui mieux-mieux, mais est totalement réveillé si on l'a prévenu de l'approche des personnages.

Si l'ettin dort lorsque nos héros arrivent, il se réveille au bout de 1d4 rounds de combat en 4 ou dans le couloir. Si le combat s'achève avant que le monstre se réveille, il se rendort aussitôt. Quand il voit les PJ, il laisse tomber son boulet et attaque.

Si l'ettin n'est pas réveillé par des bruits de combat ou par le départ de son compagnon, il continue de dormir comme si de rien n'était. Son double ronflement provoque un étrange écho que les personnages peuvent clairement entendre depuis le couloir d'entrée, à moins qu'ils ne progressent dans une zone de *silence*. En l'attaquant dans son sommeil, les PJ le prennent automatiquement par surprise.

Mais si les personnages sont malins, ils peuvent également négocier avec ce monstre. Il leur faut bien sûr trouver le moyen de l'empêcher de pousser un double cri de surprise lorsqu'ils le réveillent de force (en lui mettant deux bâillons, par exemple), puis ils doivent lui faire comprendre très rapidement qu'ils ont l'intention de le laisser partir. L'ettin est extrêmement intéressé par un tel marché, car il connaît le sort qui l'attend s'il ne parvient pas à tuer les PJ. Par contre, si nos héros le menacent, il attaque et tente de sonner l'alerte, même si les armes des PJ sont déjà sorties.

La porte secrète du mur nord est activée par un mécanisme caché dans la pierre de l'autel. Sans lui, la porte est considérée comme étant fermée à clef (voir page précédente). Le mécanisme est aussi difficile à trouver qu'une porte secrète, mais il faut le chercher activement (en d'autres termes, les elfes n'ont aucune chance de le repérer en passant à côté, mais leur bonus racial joue pleinement s'ils tentent de découvrir quelque chose).

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cette pièce.

Alerte : si quelqu'un utilise la porte secrète pour descendre à l'étage inférieur, allez directement en 18. Le troll chargé de garder cette pièce réagit sans perdre une seconde. Si l'ettin de 5 est le premier à donner l'alerte, l'ogre de 6 détale à toutes jambes vers le niveau inférieur. Mais au lieu



d'aller directement prévenir Osakay, il effectue le grand tour (9, 10, 14, 15 et 18) pour alerter tous ses comparses. Ces derniers réagissent alors comme indiqué en 4 (*Alerte*).

Ettin (géant, ettin) : CA 3; VD 12 ou 3 (lourdement chargé); DV 10; pv 45; TAC0 10; #AT 2 ou 1; Dég 3d6/2d8 (gourdin/gourdin); AS peut utiliser deux armes sans malus aux jets pour toucher; DS +2 aux jets de surprise; TA E (4,20 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 3000; BM/144.

6. Fontaine

Cette pièce offrait autrefois aux visiteurs un lieu paisible où méditer. Les bancs de pierre accolés aux murs nord et sud ont été légèrement creusés de façon à ce que les humanoïdes soient plus confortablement installés. Les occupants actuels du tombeau utilisent la salle pour leurs ablutions.

Quand les personnages entrent dans le repaire, un ogre est en train de laver une demi-douzaine de seaux et d'en profiter pour prendre un bain (il n'apprécie pas du tout, mais alors pas du tout, l'obsession d'Osakay pour la propreté). La porte est fermée et l'ogre est tout à ce qu'il fait, aussi n'entend-il rien de ce qui se passe au dehors, sauf si l'un des deux ettins se met à crier (ou si les PJ utilisent des moyens d'entrée peu discrets, comme un sort de *boule de feu*). Dans ce cas, il sort dans le couloir et file réveiller l'ettin de 5, partant du principe que ce flemmard doit encore dormir. Puis l'ogre passe par la porte secrète, qui se referme automatiquement derrière lui, et fonce avertir le naga.

Alerte : si les brigands ont été alertés et ont disposé de quelques minutes pour se préparer à la venue des PJ, les quatre ogres et deux trolls de 14 sont postés ici afin d'accueillir les "invités" comme il se doit (voir 14 pour ce qui est de leurs caractéristiques). Dans ce cas, la porte est légèrement entrouverte et un ogre surveille l'entrée 4, tandis que ses comparses restent cachés. Si les PJ parviennent tout de même à pénétrer dans le complexe, l'un des trolls file en 19 comme décrit ci-dessus pendant que les autres humanoïdes tentent de tenir avec l'aide des ettins.

Ogre : CA 5; VD 9; DV 4+1; pv 27; TAC0 17; #AT 1; Dég 1d10; TA G (2,70 m); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270; BM/275.

Notes : malgré son moral stable, cet ogre, qui n'a pas d'arme, fait tout pour s'enfuir et aller donner l'alerte.

7. Tombeaux

Ces pièces étaient autrefois de petites cryptes pour les membres de la famille de Syril. Toutes les portes sont piégées. Quiconque tente de les enfoncer ou d'en crocheter la

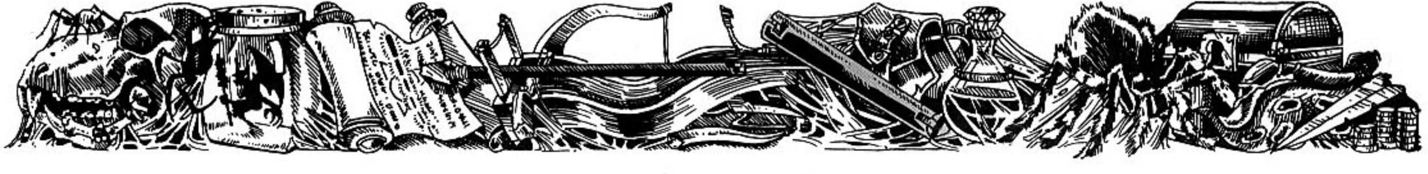


serrure libère un bloc de cinq tonnes de granit écrasant tout ce qui se trouve devant la porte.

> Cette petite alcôve a un plafond légèrement plus bas que celui du couloir. Elle se termine par une porte en bronze joliment décorée et fraîchement nettoyée. Le sol a lui aussi été lavé récemment, et vous pouvez distinguer tout un entrelacs de minuscules fissures dans le marbre au pied des murs.

Un sort de *détection des pièges*, un jet réussi pour trouver/désamorcer des pièges ou encore l'utilisation d'une capacité de semi-humain permettant de détecter les pièges de construction révèlent tous le danger. Un jet de désamorcer réussi bloque le mécanisme et le bloc ne tombe pas. Par contre, il s'abat aussitôt en cas d'échec.

Les pillards d'antan avaient une approche plus directe : ils coinçaient des madriers sous les blocs, crochetaient les serrures et volaient tout ce qui pouvait l'être à l'intérieur des pièces. Osakay a ordonné à ses troupes de réamorcer les pièges et d'ôter les madriers, ce qui explique les fissures dans le sol. Si les personnages examinent les serrures avec soin, ils peuvent s'apercevoir qu'elles ont déjà été ouvertes, puis reverrouillées.



S'ils déclenchent un piège, quiconque se trouve dans l'alcôve doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles pour échapper à la chute du bloc. En cas de réussite, le PJ parvient à quitter l'alcôve au dernier moment. Dans le cas contraire, il se fait écraser et subit 10d10 points de dégâts, suite à quoi ses compagnons doivent l'aider à s'extraire de sous l'énorme rocher. Il existe plusieurs moyens de se protéger de la chute d'un bloc, mais le sort *feuille morte* n'a aucune chance de fonctionner (le bloc à affecter est trop important). Un mur de n'importe quel type fait par contre l'affaire (à condition qu'il soit solide; *mur de sable* et *mur de feu* sont manifestement sans utilité dans ce cas précis).

Même si les PJ parviennent à entrer dans ces tombeaux, cela ne leur sert pas à grand-chose. Les cryptes ont été pillées de fond en comble il y a bien longtemps et les humanoïdes n'y pénètrent jamais. L'intérêt de ces salles réside dans les pièges qu'elles tendent aux intrus.

Alerte : il suffit que l'un de ces blocs tombe pour que tout le repaire se retrouve en état d'alerte (à moins que le piège ne se soit déclenché dans une zone de *silence*). Osakay rassemble ses troupes à l'étage inférieur et contre-attaque (voir 19).

8. Forge

Les brigands utilisent cette crypte comme forge et entrepôt. La porte est piégée de la même manière que celle des tombeaux 7, mais de solides madriers empêchent le bloc de tomber. Personne n'occupe cette salle lorsque les personnages arrivent, mais cela ne signifie pas qu'il n'y a rien à voir.

> Cette petite pièce était peut-être une crypte autrefois. Aux murs, deux rangées d'étagères ont l'air juste assez larges pour pouvoir accueillir des cercueils, bien que vous n'en voyiez pas un seul. Par contre, le centre de la salle s'orne d'une grosse pierre plate, près de laquelle trône un petit tas de braises fumantes. Un filet de fumée s'élève vers le plafond noirci et s'échappe par le conduit d'aération. Il est aisé d'imaginer que cet endroit doit être un véritable enfer lorsqu'un feu est allumé. Un gros tas de charbon de bois et un soufflet de manufacture grossière laissent penser qu'il n'est pas rare que le feu en question atteigne de vastes proportions.
>
> Les étagères sont pleines d'outils, d'armes et de matières premières, tous rangés par piles séparées avec soin. Dans le coin nord-ouest, une étroite fissure semble donner sur une pièce plus importante.

La pierre plate a été amenée ici par les brigands et leur sert désormais de forge, comme le montrent les nombreux coups qu'elle a reçus. Les outils sont totalement dépareillés, car ils ont été volés lors de plusieurs raids et en divers endroits (il y a parmi eux un *marteau de guerre +1* que le forgeron utilise pour battre le métal). Parmi les armes, on dénote deux autres épieux géants pour les ettins, plusieurs dizaines d'épées et de haches, ainsi que des tas de flèches (y compris 24 *flèches légères +1* dont les brigands n'ont pas connaissance). Les matières premières sont pour la plupart des bouts de métal que les humanoïdes ont ramassés, principalement des restes d'armes et d'armures recueillis après les raids et des bouts de bronze arrachés à la porte d'entrée du tombeau. C'est de là que provient l'armure composite portée par l'ettin de 4.

La fissure du coin nord-ouest résulte du passage du temps. Si les personnages y jettent un œil, ils peuvent voir ce qui se passe en 9 (s'ils ont fait du bruit, en fouillant, par exemple, les étagères ou en se déplaçant avec de la lumière, il n'est pas impossible que celui qui regarde par là se retrouve nez à nez avec un orque faisant de même de l'autre côté; voir 9). La fissure mesure seulement 7 ou 8 cm de large, mais plus de 2,70 m de haut. On peut s'en servir pour jeter un sort ou encore pour utiliser un arc ou une arbalète.

Si les personnages écoutent attentivement, ils peuvent entendre les orques de 9 qui discutent entre eux. S'ils n'ont pas été détectés, la conversation des humanoïdes porte sur des sujets de tous les jours, et en particulier la propreté du repaire, si chère à Osakay :

> Il semble y avoir plusieurs créatures dans la pièce située de l'autre côté de la fissure. Vous entendez des ronflements et un bruit caractéristique et répété, comme si quelqu'un passait le balai. Apparemment, les créatures ne sont pas d'accord.

Voici ce que peuvent entendre ceux qui comprennent l'orque :

> "Hé! Mets pas toute cette saleté sous la paillasse de Morg! Balance-la dans le trou!
> - Gaffe à ce que tu fais, crétin! T'as oublié de faire ce coin!"

Si les orques savent que nos héros approchent, ils se montrent plus silencieux, mais il est éventuellement possible d'en entendre un ou deux bougonner (ils ne sont pas contre le fait de tailler les PJ en pièces mais imaginent aisément qui devra se farcir le nettoyage après coup).

Alerte : prévenus ou non, les orques de 9 se rendent compte de la présence des PJ qui s'éclairent ou font du bruit (par exemple, s'ils fouillent les étagères, etc.). Même s'ils font très attention, les orques ont 25 % de chances par round de les repérer. Voir 9 pour ce qui est de leur réaction.



9. Les orques de l'ouest

Les brigands ont élargi cette caverne naturelle et dix-huit orques y vivent désormais, même s'il n'y en a jamais plus de dix à tout moment de la journée (deux sont de garde à l'extérieur, deux autres sont postés en 9a et les quatre derniers sont partis en patrouille ou en raid).

La pièce est pleine à craquer, mais étonnamment propre pour un repaire d'orques. Il y a là dix-huit paillasses (des sacs de toiles pleins d'herbe et de feuilles mortes) et autant de sacs en cuir dans lesquels les orques rangent leurs possessions. Les personnages pourront y trouver des outils divers et variés, des ustensiles de cuisine, quelques vêtements (encore une fois, beaucoup plus propres que ce que l'on serait en droit d'attendre de telles créatures), 268 po, 477 Pa et dix pierres précieuses valant chacune 25 po.

Le feu de bois que les orques utilisent pour faire cuire leurs aliments dispense une faible lueur dans la grotte et il y a également quelques faibles torches allumées ici et là. La lumière ambiante n'est guère satisfaisante mais suffisante pour qu'ils puissent très rapidement enflammer leurs flasques d'huile.

Si l'alerte n'a pas été donnée, la moitié des orques dorment, tandis que les autres vaquent à leurs occupations (ils font la cuisine, nettoient leur équipement, etc.). Ceux qui sont couchés ont ôté leur armure.

Par contre, si l'alerte a été donnée, tous les orques sont réveillés et prêts au combat. L'un d'eux surveille la forge (8) au travers de la fissure et deux autres sont postés au coin du couloir 10, où ils observent, l'un le couloir venant de 11 et l'autre celui menant à l'entrée (4). Ils remarquent automatiquement s'il se passe quelque chose d'anormal dans les sections du repaire qu'ils surveillent (4, 5, 6, 7, 8 et 10).

Si les veilleurs aperçoivent quelque chose de louche, six orques prennent un arc long et un épieu sur le râtelier et vont se poster dans le couloir, juste en haut des escaliers. Ils forment deux rangs de trois et font face à la direction d'où vient le danger (sud ou est). Les orques du second rang sont uniquement armés d'épieux. Les archers tirent dès qu'ils aperçoivent une cible, sauf si elle est en train de combattre un autre humanoïde (à l'exception des ettins, dont ils se moquent éperdument). Si le premier rang est attaqué, le second rang le protège tandis que les archers se replient et prennent leur épieu. Ce sont désormais eux qui se trouvent derrière leurs comparses et la longueur de leurs armes leur permet de se joindre au combat, mais à -2 au jet pour toucher (ils sont gênés par le premier rang). Alors que la formation se constitue, l'un des orques dévale à toute vitesse l'escalier de son choix, dans l'espoir d'attirer un ou plusieurs PJ dans un piège (voir 10). L'un des orques de 11 désactive momentanément le piège pour son comparse, puis l'actionne de nouveau pour en faire profiter les PJ. Si la situation devient désespérée, les orques envoient l'un des leurs ouvrir les trappes 10a tandis que les autres refluent vers le niveau inférieur (le malheureux choisi est condamné).

Alerte : les gardes de 9a voient ce qui se passe dans cette salle et réagissent en conséquence (voir 9a). Les orques de 11 ont, quant à eux, 25% de chances par round de remarquer qu'il se passe quelque chose en 9 en cas de bruits répétés. Dans ce cas, ils sont prêts à recevoir nos héros.

Orques (10) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier) ou 9 (bouclier); VD 9 (modérément chargés) ou 12 (nullement chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d6 ou 1d8 (épieu ou hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

9a. Poste de garde

L'échelle indiquée sur le plan mène en 17. Au moindre signe de danger en 9, l'un des deux gardes de 9a court avertir Osakay en 19 (il n'utilise pas pour ce faire le passage sous-jacent reliant 17 à 19 mais passe par 16, 14, 15, 18 et 19 afin d'alerter tous les humanoïdes du niveau inférieur). Le second garde reste au sommet de l'échelle. Si des ennemis approchent, il leur expédie une flasque d'huile enflammée (allumée à l'aide d'une bougie qui brûle dans un petit renfoncement mural), puis descend l'échelle à toute vitesse et essaye de l'arracher derrière lui.

Orques (2) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier); VD 9 (modérément chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d8 (hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

10. Des hauts et des bas

Sur le mur nord, un jeu de trois leviers actionne les trappes (10a) et les escaliers escamotables (10b). Ces leviers permettaient autrefois de désactiver les escaliers pour que les visiteurs puissent descendre au niveau inférieur sans avoir à passer par les portes secrètes de 5 ou 11. Le plan tactique D3 vous propose une vue de cette portion du repaire à l'échelle des figurines, mais les trappes 10a ne sont pas signalées. Il vous permettra de savoir où se trouvent exactement les personnages quand ils commenceront à toucher aux leviers (à moins que les orques ne le fassent avant eux).



Chacun des leviers a trois positions : haute, basse et centrale. Ils sont tous en position centrale lorsque les PJ arrivent et y retournent automatiquement après fonctionnement. Ils sont assez durs, ce qui signifie qu'il est impossible de les actionner de loin, à l'aide d'une arme ou d'un bâton (par contre, des sorts tels que *télékinésie* ou *serviteur invisible* sont parfaitement valables). Si les leviers gauche et droit sont levés en même temps, les escaliers en position normale deviennent escamotables (et vice-versa). Quand nos héros arrivent, ils sont en position escamotables. Toute autre combinaison de leviers ouvre les trappes 10a (il en va de même si les deux leviers précédents sont abaissés en même temps).

Lorsqu'une trappe s'ouvre, quiconque se tenait au-dessus tombe de 6 m sur des pieux acérés (les pieux d'origine étaient rouillés et arrondis, mais Osakay les a fait remplacer et ils sont aujourd'hui flambant neuf et enduits de poison type D). La chute provoque 2d6 points de dégâts, plus 5d6 pour l'empalement (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles réduit ce second total à 2d6 points). De plus, un personnage s'empalant sur ne serait-ce qu'un pieu doit réussir un second jet de sauvegarde, mais contre le poison, celui-là, sous peine de se voir infliger 30 points de dégâts supplémentaires en 1d2 rounds (contre 2d6 si le jet de sauvegarde est réussi). Les trappes se referment automatiquement, emprisonnant ainsi ceux qui ont eu la malchance de tomber dedans. On ne peut les rouvrir que de deux manières : en utilisant de nouveau les leviers ou grâce à un sort d'*ouverture* (même dans ce dernier cas, elles se referment aussitôt). Il est possible de les coincer à l'aide de pitons ou, si le groupe n'en a pas, de bouts de métal tordus trouvés en 8. Si les personnages essayent par la suite d'ouvrir de force une trappe bloquée par un piton, ce dernier n'a que 1 chance sur 6 de se décrocher et de tomber.

Il est possible de sortir des fosses en escaladant les parois, mais elles sont lisses et ont une pente négative (en d'autres termes, la fosse est plus large en bas qu'en haut), ce qui inflige un handicap de 40 % à la tentative. Quiconque se trouve près du sommet du puits lorsque la trappe s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine de repartir instantanément vers le fond, avec tous les inconvénients que cela suppose (dégâts, poison, etc.).

Lorsque le piège des escaliers est activé, la dernière série de marches (après le virage) s'escamote pour se transformer en pente glissante dès qu'un poids de plus de 30 kg s'y exerce. Tout individu emporté tombe dans l'une des petites trappes 10c, qui sont semblables à celles décrites ci-dessus, si ce n'est que la vitesse de chute des PJ fait passer le premier total à 3d6 points de dégâts, tout le reste étant similaire (pieux, poison, le fait que la trappe se referme, etc.). On peut également tomber dans ces trappes en montant les escaliers, mais la chute n'inflige cette fois que 2d6 points de dégâts.

Alerte : la moindre activité dans cette section du repaire est aussitôt détectée par les orques de 9 et 11, qui s'empressent d'alerter leurs comparses de 9a et 12. Si un personnage glisse le long d'un escalier escamotable (par choix ou non), il est aussitôt pris à partie par les trolls de 14.

11. Les orques de l'est

Cette pièce accueillait autrefois le tombeau de la magicienne de Syril, Mitcou. Tout a été pillé il y a bien longtemps, mais le sarcophage de Mitcou est encore à peu près intact. Aujourd'hui vingt-quatre orques sont cantonnés en ce lieu, mais deux d'entre eux sont de garde à l'extérieur et quatre autres sont sortis en patrouille ou en raid, ce qui n'en laisse que dix-huit à toute heure du jour ou de la nuit. Ils passent leurs journées de la même manière que leurs congénères de 9. Le plan tactique D4 détaille cet endroit.

Là aussi, un feu (pour la cuisine) et quelques torches procurent une très faible luminosité. Il y a un total de vingt-quatre paillasses et autant de sacs, qui contiennent, outre l'équipement décrit en 9, 271 po, 486 Pa et treize pierres précieuses valant chacune 25 po.

Si les orques n'ont pas été prévenus de l'approche des personnages, la moitié d'entre eux dorment (ils sont donc sans armure), tandis que les autres vaquent à leurs occupations quotidiennes. Ils ont 25 % de chances par round de remarquer quelque chose de louche en 9 ou en 12 (ils ont tendance à surveiller leurs voisins).

S'ils sont alertés, les orques sont parés au combat et surveillent attentivement le couloir 10 et la grotte 9. Deux des leurs sont également postés dans la galerie menant en 12, où ils préviennent leurs congénères de s'attendre à des ennuis.

S'ils ont eu le temps de se préparer, dix des orques se positionnent en deux rangées de cinq près de l'estrade (la première rangée reste au niveau du sol tandis que la seconde monte sur l'estrade). Cette formation est orientée vers le sud ou vers l'ouest, en fonction de la direction d'où vient le danger. La hauteur de l'estrade permet aux dix orques d'utiliser leur arc. Les autres se placent le long du mur sud pour attaquer leurs adversaires par l'arrière ou le côté dès qu'ils font leur apparition.

Lorsque la menace vient de l'ouest, les orques envoient l'un des leurs s'occuper des leviers en 10. De cette manière, si l'un des orques de 9 s'enfuit dans l'escalier, il peut désamorcer les pièges puis les réactiver pour attraper les PJ.

Orques (18) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier) ou 9 (bouclier); VD 9 (modérément chargés) ou 12 (nullement chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d6 ou 1d8 (épieu ou hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.



La porte secrète dans l'angle nord-est de la pièce est semblable à celle qui se trouve en 5. L'ouverture se fait en pressant sur l'une des plaques du sarcophage (du côté est; elle peut aussi être découverte comme un passage secret).

Bien que vide, le sarcophage a autre chose à offrir que le dispositif d'ouverture de la porte secrète. Il s'orne de gravures racontant les plus grands services que Mitcou a rendus à son roi. On y apprend, par exemple, les conseils les plus importants que la magicienne a donnés à son souverain, mais aussi les objets magiques qu'elle a créés ou identifiés pour Syril. Tout cela est raconté par des dessins et des textes, dans le même langage que l'inscription qui orne le fronteau de l'entrée. Un roublard ayant réussi à comprendre ce premier message n'a pas même besoin de jeter les dés pour parvenir à lire ce qui est écrit ici. Par contre, même s'il a échoué en 4, il peut retenter sa chance. L'histoire qui devrait le plus intéresser les PJ décrit le premier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux* : "...et Mitcou dit au roi : "Sire, prenez cette baguette créée à partir de l'héritage que nous ont légué les vaatis, car elle détient le pouvoir de soigner les blessures légères. Chaque fois que vous serez blessé, touchez le bâtonnet d'ébène et pensez au mot *"ruat"*. Vos blessures diminueront aussitôt." Cette inscription prodigue donc la description de la baguette (un bâtonnet d'ébène) et son mot de commande (*ruat*). Le dessin qui accompagne ce texte montre une magicienne tendant une baguette à un homme en armure.

Il faut deux tours pour lire toutes les inscriptions et au moins 1 heure pour les copier. Si les PJ disposent de suffisamment de papier, ils peuvent obtenir l'intégralité du texte par frottage en environ cinq minutes.

Alerte : les orques de 9 et de 12 ont 25% de chances par round de remarquer qu'il se passe quelque chose de louche par ici.

12. Les orques du sud

Les brigands ont eux-mêmes creusé la galerie menant à cette grotte, élargissant pour cela une fissure qui s'était formée dans le mur sud de 11. Le petit plan d'eau alimente l'ensemble du repaire et la salle sert de poste de garde. Douze orques y sont stationnés, bien qu'ils ne soient jamais plus de huit à un moment donné (deux d'entre eux sont de garde à l'extérieur et les deux autres sont sortis en patrouille ou en raid).

L'impression qui se dégage de cette salle est la même qu'en 9 ou 11, ce qui signifie qu'elle est surpeuplée mais très propre pour un antre d'orques. On trouve là un petit feu (pour la cuisine), quelques torches qui ne dispensent presque aucune lumière, douze paillasses pleines d'herbe et de feuilles mortes et autant de sacs qui contiennent les babioles habituelles (voir 9) ainsi que 260 po, 465 Pa et sept pierres précieuses valant chacune 25 po.

Les brigands ont bouché l'escalier naturel par un mur de planches et une solide porte en chêne, afin d'interdire l'entrée du complexe aux vers charognards de 13. Elle est toujours fermée par une barre et munie d'un regard de 7 cm de large permettant d'observer l'escalier sans être obligé d'ouvrir la porte.

En cas d'alerte, tous les orques sont réveillés et prêts au combat. L'un d'entre eux surveille l'escalier par le regard, tandis que les autres s'alignent contre le mur sud-est, armés d'arcs et de haches.

Sinon, la moitié des orques dorment (sans leur armure) tandis que les autres vaquent à leurs occupations. L'un d'entre eux jette un coup d'œil par le regard toutes les dix minutes environ. Ils sont immédiatement alertés si l'on essaye d'enfoncer la porte et se dépêchent de prévenir leurs congénères de 11. Aussitôt, les orques de 11 envoient un messager avertir ceux de 9, qui eux-mêmes dépêchent quelqu'un auprès d'Osakay (19).

Le plan d'eau est profond d'une trentaine de centimètres environ. L'eau est froide, mais le niveau n'est pas assez haut pour ralentir la vitesse de déplacement. Toutefois, le fond est très inégal, et quiconque traverse la mare à plus de demi-vitesse (ou quiconque désire combattre à cet endroit) doit réussir un test de Dextérité à chaque round sous peine de tomber. Les orques connaissent assez les pièges du plan d'eau pour ne pas subir ce handicap.

Alerte : les orques de 11 ont 25% de chances (cumulables) par round d'être alertés s'il se produit quelque chose d'anormal dans cette salle.

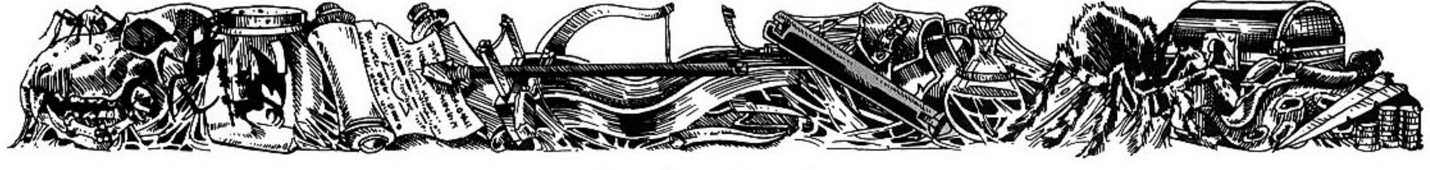
Orques (8) : CA 6 (armure de cuir cloutée et bouclier) ou 9 (bouclier); VD 9 (modérément chargés) ou 12 (nullement chargés); DV 1; pv 6 chacun; TAC0 19; #AT 1 ou 2; Dég 1d8 (hache de guerre) ou 1d8/1d8 (arc long composite et flèches lourdes); TA M (1,80 m); NM stable (12); Int moyenne (8); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Équipement : deux flasques d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

13. L'antre des vers charognards

Trois vers charognards se sont installés ici, se nourrissant des déchets dont les brigands se débarrassent. Ils servent sans le vouloir de gardes supplémentaires aux humanoïdes. Ils ont tendance à rester tranquillement dans leur grotte en cours de journée et ne sortent que la nuit pour aller s'alimenter à la décharge (2). Ils attaquent toutes les créatures qui croisent leur chemin, et ce, de jour comme de nuit.

Quand la porte séparant 12 et 13 n'existait pas, les brigands maintenaient les vers charognards à l'extérieur de leur complexe en jetant leurs déchets organiques dans l'escalier, et il reste encore de nombreux os et portions graisseuses sur les plus hautes marches. Quiconque gravit l'escalier doit



réussir un test de Dextérité sous peine de tomber et de subir 1d6 points de dégâts. S'ils sont toujours vivants, les vers charognards s'empressent d'aller voir ce qui a bien pu provoquer un tel bruit. Il y a 10 m de dénivelé entre les cavernes 12 et 13.

Vers charognards (3) : CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3+1 ; pv 16 chacun ; TAC0 17 ; #AT 8 ou 1 ; Dég aucun (tentacule x 8) ou 1d2 (morsure) ; AS paralysie ; TA G (2,70 m de long) ; NM spécial ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 420 chacun ; BM/365.

Notes : toute créature touchée par un tentacule doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de se voir paralysée pendant 2d6 tours. La tête est CA 3, le corps CA 7. Un ver charognard combat toujours jusqu'à la mort.

Niveau inférieur

14. Salle communautaire

Cette salle était auparavant une sorte de musée dédié à la vie et à l'œuvre de Syril. Les pillards ont tout volé il y a bien longtemps déjà.

En ce moment, la pièce sert de lieu de détente aux ogres et aux trolls. Osakay l'utilise également comme une salle d'entraînement ; il y forme ses troupes de choc à l'utilisation des armes de jet et leur enseigne les rudiments de la tactique.

L'épouvantail sert de mannequin d'entraînement aux ogres et aux trolls, qui l'utilisent pour perfectionner leur talent à l'arc et au lancer de dague. Ils ont encore du travail en perspective, mais le pauvre épouvantail se ressent tout de même du mauvais traitement auquel il est soumis.

> Cette grande salle est si éclairée que l'on se croirait à ciel ouvert. Apparemment, la lumière provient de huit torchères en fer fixées aux murs nord et sud. L'air est certes humide, mais les torchères sont encore plus atteintes par la corrosion que l'on ne pourrait s'y attendre. Bizarrement, toute la rouille a disparu, ce qui fait que le métal est toujours brillant, mais fortement attaqué par endroits. Deux râteliers pleins d'armes entretenues avec soin se dressent le long des murs est et ouest. Un épouvantail de taille humaine en triste état, est situé juste au sud du râtelier est.

Des sorts *lumière éternelle* ont été jetés sur les torchères. Leur forte corrosion est due à des siècles d'humidité et à l'effet



caustique du sort *lumière éternelle*, qui consume très lentement les objets sur lequel on le jette. Osakay ayant ordonné à tous ses soldats de nettoyer tant et plus leur repaire, les torchères sont aujourd'hui rutilantes.

En fait, les deux torchères situées sur la partie ouest du mur nord sont des leviers permettant d'activer ou non les escaliers escamotables (10b). Ils fonctionnent de la même manière que les trois leviers de 10, à savoir qu'il faut les lever en même temps pour provoquer l'effet choisi. Toute autre combinaison entraîne l'ouverture d'une trappe similaire à celles de 10a.

Pour le moment, deux trolls et quatre ogres se détendent dans cette pièce. Ils se racontent les exploits de leur dernier raid, n'hésitant pas, lorsqu'il le faut, à passer à une démonstration plus "vivante" à l'aide de ce pauvre mannequin. Ces monstres désœuvrés ont tendance à ignorer tout ce qui n'est pas un assaut direct ou un ordre d'Osakay. Par exemple, il est tout à fait possible qu'ils entendent un combat se déroulant en 10, mais ils ne réagissent d'aucune manière tant qu'ils n'ont pas reçu d'instruction précise. Même si les orques du niveau supérieur sonnent l'alerte, ogres et trolls se contentent de réveiller leurs comparses en 15 et 17 et attendent, une fois encore, les ordres d'Osakay.

Par contre, ils se font une joie d'intervenir si quelqu'un tombe dans l'une des trappes situées en bas des escaliers, tapant joyeusement sur quiconque tenterait de sortir de la fosse ou viendrait en aide au malheureux en question. Ils ne vont quérir de l'aide en 19 que si l'un d'eux se fait tuer.

Si les brigands étaient au courant de la venue des PJ avant même que nos héros pénètrent dans le repaire, tous ces humanoïdes ont été envoyés en 6 pour servir de comité d'accueil. Cette salle est donc vide.

Alerte : dans le cas, peu probable, où les personnages n'auraient pas encore été détectés, tout bruit important dans cette salle (cris, combat, etc.) réveille les trolls de 15, qui viennent se mêler aux festivités en 2 rounds. De la même manière, les ogres de 17 arrivent au bout de 3 rounds.

Trolls (2) : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36 chacun; TAC0 13; #AT 3 ou 2; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4+8/1d4+8 (dagues de lancer + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400 chacun; BM/348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : six dagues chacun.

Ogres (4) : CA 4 (cotte de mailles); VD 6 (modérément chargés); DV 4+1; pv 22, 20, 19, 19; TAC0 17 (14 grâce à leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d4+6 (bardiche + bonus de Force) ou 1d8+6/1d8+6 (arc long composite et flèches lourdes + bonus de Force); TA G (2,70 m ou plus); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270 chacun; BM/275.

Équipement : une flasque d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

15. Trolls

Autrefois, ces petites pièces étaient des cryptes similaires à celles qui se trouvent au niveau supérieur (7) et elles étaient piégées de la même manière. Mais les pillards ont franchi les pièges il y a bien longtemps et volé tout ce qui pouvait l'être. Les brigands ont placé de nouveaux madriers sous les blocs, comme cela est expliqué en 8, et ces salles sont aujourd'hui les quartiers des trolls de la bande. Il y a un total de huit trolls dans le complexe, mais seuls cinq d'entre eux se trouvent dans ces pièces ou à proximité (en 14) à n'importe quelle heure de la journée. Deux se reposent actuellement en 14, trois autres sont postés à d'autres endroits du repaire ou partis en raid et les trois derniers dorment dans leur chambre.

Lorsqu'ils dorment, ces monstres ignorent tous les bruits qu'ils peuvent entendre, même les plus importants, mais ils se réveillent très rapidement si leurs compagnons viennent les chercher ou si un combat se déclenche en 14. Dans ce dernier cas, ils se mêlent à la lutte en 2 rounds.

Il y a dans chaque pièce deux paillasses faites de branchages et d'herbe séchée (arrangées avec soin), ainsi que deux gros sacs. Ils contiennent les possessions des trolls, qui se résument le plus souvent à des os particulièrement succulents et à d'autres babioles que ces monstres sont les seuls à trouver attrayantes. Il y a toutefois un total de 1007 po et de neuf pierres précieuses (trois de 50 po, deux de 100 po et quatre de 250 po) réparties dans les quatre salles.

Trolls (3) : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36 chacun; TACO 13; #AT 3 ou 2; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4+8/1d4+8 (dagues de lancer + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400 chacun; BM/348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : six dagues chacun.



16. Faux tombeau

La lumière provenant de la grande salle située au nord illumine un large couloir menant à une petite pièce. Tout au fond, contre le mur sud, un splendide sarcophage se dresse sur une estrade basse.

Sur les parois du couloir, la lumière se déverse à flots par deux vitraux qui vous donnent l'impression de vous trouver dans un temple grandiose. Le vitrail de gauche représente un homme en armure de plates agenouillé devant un autel, celui de droite un soldat en armes qui se tient au garde-à-vous

Il suffit de regarder le sarcophage d'un peu plus près pour voir qu'il s'orne de belles gravures et d'une inscription. Il y a deux gros tas de bois noirci dans le coin est de la pièce, comme si des feux avaient été allumés là. D'ailleurs, le mur est de la salle est noirci par la suie, tout comme une partie de l'estrade, mais le sarcophage reste immaculé, à l'exception de quelques marques à la jointure du couvercle. On dirait que quelqu'un a déjà essayé de l'ouvrir, et peut-être même cela s'est-il produit plus d'une fois.

L'inscription que l'on peut lire sur le sarcophage est la suivante : "Syril Rex, Conquérant et Homme d'État", c'est-à-dire exactement la même que celle qui orne le fronton à l'entrée du tombeau. Il y a un cercueil dans le sarcophage, mais jamais aucune dépouille n'y a été installée. Ce monument était une fausse crypte censée déjouer les aspirations des pillards, mais il n'a pas connu le succès escompté. La véritable crypte (22) a tout de même été découverte et vidée de fond en comble.

Plusieurs groupes de pillards ont toutefois tenté d'ouvrir le sarcophage vide, mais chaque fois, ils se sont rendu compte, à leur grand dam, qu'il était gardé. En effet, les vitraux qui décorent le couloir sont en réalité des golems de verre. L'illumination qu'ils génèrent provient de globes enchantés (*lumière éternelle*) situés derrière les golems. Ces créatures attaquent dès qu'on les touche ou dès que quelqu'un essaye d'ouvrir le sarcophage, et leur apparition est si soudaine que toutes les créatures présentes doivent jouer un jet de surprise assorti d'un handicap de -3. Elles attaquent jusqu'à ce que leurs ennemis soient tous morts ou aient quitté le niveau inférieur.

Les brigands ont appris qu'il valait mieux ne pas toucher au sarcophage. Osakay s'est aperçu qu'il n'y avait pas de corps à l'intérieur et il pense, fort justement, qu'il n'y a pas non plus le moindre trésor à y trouver.

Les tas de bois noirci sont bien des restes de feux, car les ogres de 17 y font cuire leurs aliments. Leurs quartiers sont en effet trop exigus pour qu'ils cuisinent chez eux, et les trolls refusent catégoriquement qu'ils amènent la moindre flammèche en 14.

Golems de verre (2) : CA 4 ; VD 12 ; DV 9 ; pv 40 chacun ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2d12 ; AS surprise à -3, *vaporisation prismatique* ; DS immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +2, immunisés contre le poison et les sorts affectant l'esprit, régénération, entièrement "soignés" par un sort de *réparation* ; faiblesses spécifiques : les armes contondantes leur infligent des dégâts doublés, particulièrement affectés par un sort de *fracassement* ; TA M (1,80 m) ; NM sans peur (20) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 5000 chacun ; BM/172.

Notes : tous les trois rounds, chaque golem de verre peut libérer un sort de *vaporisation prismatique* qui atteint toutes les créatures distantes de moins de 7,50 m. Ils se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round lorsqu'ils sont brillamment éclairés (par exemple, dans l'aire d'effet de leurs globes de *lumière éternelle*).

Un sort de *fracassement* rend un golem de verre particulièrement fragile. Toutes les attaques qu'il subit par la suite ont un pourcentage de le détruire égal au double du nombre de points de dégâts infligés. Par contre, un sort de *réparation* lui permet instantanément de récupérer tous les points de vie perdus.

17. L'antre des ogres

Cette grotte, similaire aux cavernes 9 et 12, n'est cependant pas aussi propre et les paillasses y sont plus grandes que celles des orques (et nettement plus sales). Quatorze ogres vivent dans cette salle, mais quatre d'entre eux sont toujours en patrouille ou en raid, un autre est généralement occupé dans une autre section du complexe (comme celui qui lave les seaux en 6) et quatre, enfin, passent le temps en 14, ce qui laisse cinq individus dans cette grotte. Deux sont tous en train de dormir, en armure, et les trois autres vaquent à leurs occupations quotidiennes.

Comme les autres membres de la bande (à l'exception d'Osakay), les ogres entreposent leurs possessions dans de grands sacs en cuir. Les quatorze sacs présents contiennent un total de 807 po, 1411 Pa et vingt-trois pierres précieuses valant chacune 50 po. Lorsqu'un ogre quitte la salle, il a pour habitude de jeter son sac dans le trou situé au sud, dans l'espoir qu'il sera moins aisé à trouver en cas d'invasion du repaire.

Le trou fait environ 3 m de diamètre et s'enfonce jusqu'à une profondeur de 6 m. Les ogres y entrent et en sortent sans trop de problèmes grâce à leur taille et à leur grande force physique, mais des individus de taille humaine ou inférieure n'ont d'autre choix que d'escalader la paroi de terre dure ou s'en remettre à une corde. Au fond du trou, un tunnel sous-jacent mène en 19.

Ogres (5) : CA 4 (cotte de mailles) ; VD 6 (modérément chargés) ; DV 4+1 ; pv 22, 20, 20, 19, 19 ; TAC0 17 (14 grâce à



leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d4+6 (bardiche + bonus de Force) ou 1d8+6/1d8+6 (arc long composite et flèches lourdes + bonus de Force); TA G (2,70 m ou plus); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270 chacun; BM/275.

Équipement : une flasque d'huile et 20 flèches lourdes chacun.

18. Sentinelle de l'ouest

Un troll est toujours posté dans cette pièce et il n'y a aucun risque qu'il s'endorme à son poste; Osakay se trouve en effet juste derrière la porte nord. Les trolls n'aiment pas particulièrement obéir aux ordres, mais ils éprouvent une sainte terreur du naga et de ses sorts de feu.

Lorsque la porte secrète de 5 est ouverte, le troll le remarque automatiquement. Mais si les brigands n'ont pas été prévenus de l'approche de nos héros et si le monstre ne voit personne descendre l'escalier (soit parce que les PJ ont décidé de rester à l'étage supérieur, soit parce qu'ils sont silencieux et invisibles), il y a 50 % de chances pour qu'il ne fasse rien. Sinon, il ouvre doucement la porte nord, prévient Osakay et sort quelques dagues pour accueillir dignement le premier intrus. S'il a des raisons de se montrer soupçonneux, il peut effectuer un jet de sauvegarde pour détecter d'éventuels adversaires invisibles (reportez-vous à la description du sort *invisibilité* dans le *Manuel des Joueurs*). Ce jet est assorti d'un bonus de +4 en raison de l'excellent odorat du troll. Ce monstre combat toujours jusqu'à la mort.

Si les brigands s'attendent à la venue des PJ, la porte menant à l'antre du naga (19) est entrouverte et Osakay est prêt au combat.

Troll : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36; TAC0 13; #AT 3 ou 2; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4+8/1d4+8 (dagues de lancer + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : ses membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide l'empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1 400; BM/348.

Notes : toute arme tranchante lui sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : six dagues.

19. L'antre du naga

Cette pièce était autrefois la chambre du prêtre chargé d'entretenir la chapelle (5). Grâce à un système de ventilation particulièrement ingénieux, un courant d'air permanent rafraîchit l'atmosphère en été et la réchauffe en hiver. Au fil des ans, le conduit qui amenait cette légère brise s'est effondré, créant du même coup le trou et le passage sous-jacent qui mène en 17. Bizarrement, le courant d'air n'a pas cessé de faire effet pour autant.

Les leviers fixés au mur est activent à distance le piège de la salle 22 (mais ils sont par contre totalement incapables de le désactiver). Il suffit de lever l'un des leviers pour que 22 commence à s'emplir d'eau. Par contre, la trappe s'ouvre si l'on baisse un des leviers ou si l'on actionne les deux dans des directions opposées. Le fait d'abaisser les deux leviers en même temps ouvre les portes métalliques en 20, 21 et 22, sans empêcher l'eau de continuer à s'écouler.

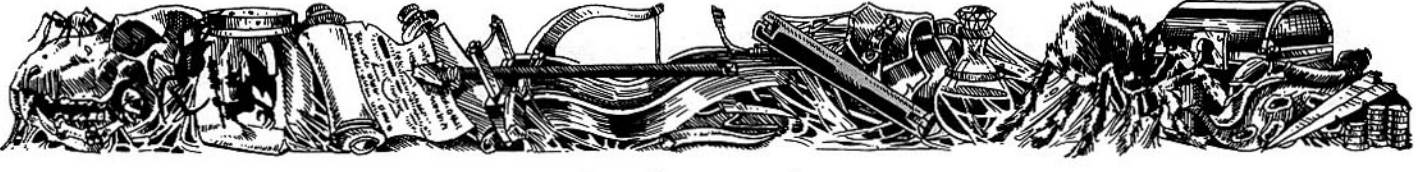
La trappe est semblable à celles de 10a. Le long corps sinueux d'Osakay lui permet d'actionner ces leviers (ainsi que ceux de 10a et de 14) sans crainte de tomber.

Le naga passe le plus clair de son temps dans cette salle, lové sur un grand matelas de plumes que ses sbires lui ont ramené d'un raid. Il est rare qu'il sorte de son antre plus de quelques minutes.

Si Osakay est prévenu de la venue des personnages, il s'assure que ses troupes sont bien réveillées et prêtes à combattre. Les orques du niveau supérieur savent que leur premier devoir en cas d'invasion est de prévenir le naga, mais les autres humanoïdes préfèrent combattre les intrus sans se préoccuper des conséquences à plus long terme. Si les PJ parviennent à découvrir le repaire des brigands après avoir suivi un ogre ou un troll trop stupide pour masquer ses traces, Osakay est tellement enragé par la bêtise dont l'humanoïde a fait preuve que ce dernier finit aussitôt dans la trappe, où l'attend une mort rapide ou lente, selon sa résistance au poison.

Lorsque le naga apprend que son repaire a été envahi, il tente de mener une contre-attaque dans les plus brefs délais. Il rassemble en 14 les ogres de 17 et les trolls de 15, ainsi que les orques qui seraient parvenus à s'enfuir jusqu'au niveau inférieur. Il jette alors son sort de *hâte* (sur lui-même et cinq des trolls), après quoi il attaque les PJ de tous les côtés à la fois. Par exemple, si nos héros luttent contre les orques en 10, Osakay envoie les trolls bénéficiant de son sort de *hâte* en 5 pour qu'ils les prennent à revers. Dans le même temps, il désactive les escaliers escamotables et envoie quatre ogres par ce chemin, tandis que les ogres et troll restants sont chargés de faire le tour par 20 et 11 pour attaquer par l'est. Le but de la manœuvre consiste à ne laisser aucune issue possible aux personnages. S'il ne peut rassembler ses troupes en 14, Osakay les réunit en 18. Si nécessaire, il fait appel à son sort de *fermeture* afin de retarder les PJ le temps que son plan soit prêt.

Une fois que tous les humanoïdes ont été assignés à un poste, le naga jette *vol* et *bouclier* sur lui-même avant de se joindre aux trolls bénéficiant du sort *hâte*. Il évite autant que possible le corps à corps, préférant utiliser un sort par round. Le sort *hâte* lui accorde une action d'un autre type



par round, et il le rentabilise en crachant une *perle de force* en direction des personnages si les trolls sont toujours vivants. Si les PJ mettent le feu aux cadavres des trolls, Osakay préfère avoir recours à ses potions d'*haleine ardente*.

Tous les objets magiques du naga (y compris le premier segment du *Sceptre*) se trouvent dans un organe interne en forme de poche. Lorsqu'il a besoin d'un objet déterminé, il le régurgite et l'attrape dans sa bouche, et il ne lui reste plus qu'à le cracher ou à l'activer. Les potions d'Osakay sont dans de petites outres en cuir. Quand il a besoin d'en boire une, il mord simplement dedans jusqu'à ce que le liquide soit libéré.

Si les personnages tuent le naga et ouvrent son estomac, ils y découvrent le premier segment du *Sceptre*, ainsi que les objets magiques dont il n'a pas eu le temps de se servir. Au cours du combat, n'oubliez pas de décrire la manière si particulière dont Osakay utilise ses objets pour que les PJ sachent à quoi s'attendre. S'il est gravement blessé (c'est-à-dire s'il lui reste moins de 15 points de vie), le naga tente de s'enfuir et d'utiliser le pouvoir de *soins des blessures légères* du segment. S'il parvient à échapper aux PJ, il se terre dans le tombeau, espérant qu'il lui sera possible de les noyer en 22.

Osakay (naga ténébreux) : CA 6 ; VD 13 ; DV 9 ; pv 46 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dég 1d4/2d4 (morsure/dard) ; AS poison, *ESP*, sorts ; DS immunisé contre l'acide et le poison, +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme, immunisé contre l'*ESP* et toutes les formes de sonde mentale ; TA G (3,60 m de long) ; NM champion (15) ; Int exceptionnelle (16) ; AL LM ; PX 4000 ; BM/265.

Notes : peut, au choix, attaquer un ou deux adversaires avec son dard et sa morsure. La piqûre du dard nécessite un jet de sauvegarde réussi contre le poison sous peine de subir 1d2 points de dégâts supplémentaires et de tomber dans un sommeil profond durant 2d4 rounds (le venin met 1 round à agir). Son pouvoir d'*ESP* est utilisable à volonté et a une portée de 24 m. Peut piquer avec son dard dans le même round où il jette un sort. Les sorts de divination n'ont aucun effet sur les objets qu'il transporte dans sa poche interne.

Caractère : cupide, manipulateur.

Sorts (4/2/2, au 6ème niveau) : 1) *bouclier, fermeture, projectile magique* (x2) ; 2) *nuage puant, toile d'araignée* ; 3) *boule de feu, vol.*

Équipement : 2 *potions de grands soins*, 3 *potions d'haleine ardente*, 5 petites *perles de force*, premier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*.

Notes : les petites *perles de force* d'Osakay explosent dans un rayon de 1,50 m, et non 3 m comme c'est généralement le cas. La déflagration provoque par contre toujours les mêmes dégâts (5d4 points) et requiert de la victime qu'elle réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver enfermée dans une bulle qui a toutes les caractéristiques d'un sort de *mur de force*, si ce n'est qu'elle perdure pendant 3d4 rounds. Une fois formée, la bulle ne peut être déplacée, mais il est possible de la détruire de la même manière qu'un *mur de force*. Les créatures de taille E ou plus ne peuvent être emprisonnées dans ces bulles, mais elles subissent tout de même les dégâts de l'explosion.

Dans un couloir de 3 m de large, la bulle bloque le passage mais laisse un espace de près de 60 cm de large dans les coins. Les créatures de taille Mi et P peuvent s'y faufiler, et il est également possible de jeter des sorts ou des projectiles par ces interstices. Dans tout le tombeau, les couloirs de 3 m font 6 m de haut, ce qui laisse largement la place de passer par-dessus la *bulle de force*.

Par contre, dans un couloir de 1,50 m, la bulle occupe toute la place et se modèle en fonction du tracé des murs. Osakay n'aime pas employer ses *perles de force* dans des endroits aussi étroits, à moins qu'il ne cherche à échapper aux PJ. Si la fuite semble la meilleure option pour lui (par exemple, si les personnages ont réussi à lancer sur son repaire un assaut dévastateur qui lui interdit toute contre-attaque), Osakay tente de bloquer le groupe entre deux *murs de force* avant de s'en aller une bonne fois pour toutes.

20. Sentinelle de l'est

Les portes menant à cette salle sont fermées à clef. Il y a dans la pierre des murs une fine couche de plomb qui interdit d'observer cette pièce par des moyens magiques ou d'y pénétrer par un sort tel que *passe-murailles*.

Un troll de garde est toujours dans cette salle. Il est impossible de le surprendre s'il entend quelqu'un jouer avec la serrure (tentative de crochetage, etc.).

La porte sud s'orne de deux plaques en bronze coulissantes (une de chaque côté) qui s'abattent instantanément dès que le piège de 22 est déclenché. Ces portes métalliques font bien évidemment partie intégrante du piège en question, mais un sort de *détection des pièges* n'a aucune chance de les remarquer car elles sont totalement inactives tant que le piège n'est pas déclenché. On peut les repérer en trouvant une porte secrète ou un mur coulissant, ou en utilisant bien sûr un sort de *vision véritable*. Une fois qu'ils sont tombés, ces panneaux ne peuvent pas être ouverts par un sort d'*ouverture*, bien qu'il soit possible de les soulever grâce à un jet de barreaux et herses (un par panneau) ou de les détruire comme cela est expliqué page 13.

Troll : CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 36 ; TAC0 13 ; #AT 3 ou 2 ; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4+8/1d4+8 (dagues de lancer + bonus de Force) ; DS régénération ; faiblesses spécifiques : ses membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et



l'acide l'empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400; BM/348.

Notes : toute arme tranchante lui sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : six dagues.

21. Antichambre

La porte menant en 22 est munie d'une paire de panneaux similaires à ceux de 20.

22. Salle au trésor

Cette pièce était autrefois la crypte de Syril. Elle n'est plus guère impressionnante aujourd'hui.

La salle que vous avez sous les yeux est spacieuse et son plafond en voûte s'élève à une bonne quinzaine de mètres. L'air sent le renfermé et il y règne une vague odeur de pourriture. Ceci mis à part, la pièce est dans un état impeccable.

Les murs sont couverts de carreaux de céramique blanc, exception faite de la portion nord du mur ouest, où la décoration a été arrachée sur un petit mètre. Les vandales ont apparemment eu à arracher également de fines couches de plomb, de laiton et d'acier avant d'atteindre la pierre nue.

Face à vous, une large estrade porte un sarcophage massif couvert de gravures et d'inscriptions. Son couvercle a l'air cassé, mais les deux moitiés ont visiblement été repositionnées l'une contre l'autre.

Disposés par deux sur les murs nord et sud, quatre vitraux éclairés de l'intérieur dispensent une forte lumière dans la salle. Chacun représente un chevalier brandissant son épée haut dans le ciel comme pour saluer quelqu'un.

Ces vitraux ressemblent à ceux de 16, mais ils ne sont pas magiques et aucun golem de verre ne risque d'en sortir.

Osakay a entassé la plus grande partie de son trésor dans le sarcophage de Syril. Ce tombeau ressemble à celui de 16, mais il est plus richement décoré. Des pillards ont brisé son couvercle, mais les brigands l'ont remis en place. Le sarcophage contient 5469 pc, 3231 Pa, 6237 po, dix pierres précieuses valant chacune 100 po (base), un splendide rubis (celui-là même qui est mentionné dans l'introduction; valeur 5000 po de base) et un *anneau de subsistance*.

La zone raturée sur le plan représente une portion du sol qui réagit à la pression. Si un poids quelconque est posé sur cette plaque, les portes métalliques de 20, 21 et 22 s'abattent dans un grand fracas. Immédiatement, cette salle et 21 se remplissent d'eau à grande vitesse (il ne leur faut que 5 rounds pour être totalement pleines). Le niveau de l'eau reste stable pendant 8 heures puis commence à descendre lentement. Il faut trois jours pour que toute l'eau se soit vidée. Une fois le piège déclenché, il faut attendre un mois entier pour que le réservoir souterrain qui l'alimente se remplisse de nouveau par infiltration.

Osakay utilise son sort *vol* pour ne pas déclencher le piège quand il se rend à son trésor, et les personnages peuvent bien évidemment employer la même méthode. Réussir un jet de désamorcer des pièges permet de coincer la plaque sensitive, mais jetez tout de même 1d6 chaque fois qu'un PJ se déplace dans la zone dangereuse. Sur un score de 1, le piège se déclenche. De la même manière, il est possible de bloquer les panneaux pour qu'ils ne puissent pas tomber, mais eux aussi ont 1 chance sur 6 de s'abattre malgré ce blocage.

Même si les PJ évitent ou désarment la plaque, il est possible qu'ils se retrouvent coincés ici. Osakay et les orques savent comment déclencher le piège depuis la pièce 19, et ils ne se privent pas de le faire s'ils savent nos héros dans la salle du trésor.

Si les personnages sont pris au piège, ils peuvent s'échapper en détruisant les panneaux métalliques (voir page 13) ou encore en utilisant des sorts tels que *passe-murailles* ou *téléportation*. Il y a toutefois plusieurs couches de métal dans la pierre des murs, et un *passe-murailles* ne peut fonctionner que sur la portion où la mosaïque a été arrachée (mur ouest). En passant par ici, les PJ émergent en 16, où ils risquent de se faire attaquer par les golems de verre s'ils sont toujours en état, bien sûr.

Conclusion

Si Osakay survit à l'incursion des personnages, il rassemble ses troupes valides et part à la recherche d'un autre repaire. À leur retour, les personnages trouvent le tombeau désert. Tous les raids cessent dans la région, mais il n'est pas impossible que le naga reprenne ses habitudes d'ici un an ou deux.

Bien entendu, les PJ ne peuvent pas récupérer le premier segment du *Sceptre* si Osakay s'échappe. Reportez-vous à la section **En cas de problème**, à la fin du chapitre précédent, pour régler cette difficulté.

Si Osakay est tué, les ogres et trolls survivants prennent la direction du repaire, transformant peut-être les quelques orques restants en esclaves. Ni les ogres ni les trolls ne sont assez intelligents pour organiser le type de raids qui semaient la terreur dans la région, mais leur simple présence continue d'être un danger pour les plus faibles.

À L'ENSEIGNE DE LA COCKATRICE DORÉE

Rance Norve, aventurier amateur, a découvert le premier segment du *Sceptre*. Il est vaguement conscient des pouvoirs de l'objet mais sait aussi qu'il peut s'avérer très dangereux de le conserver et aimerait bien s'en débarrasser (avec un certain profit, bien sûr).

Malheureusement pour lui, la Reine du Chaos et ses séides sont déjà sur la piste du segment et, sans l'intervention des personnages, Rance est voué à une mort certaine. Pour le moment, il perd son temps et son argent aux tables de jeu de la *Cockatrice Dorée*, établissement décrit dans les pages qui suivent. La *Cockatrice Dorée* peut se trouver dans n'importe quelle ville de grande taille. Il vaut mieux que les PJ n'y aillent pas spécifiquement pour rencontrer Rance, aussi voici quelques suggestions pour les y amener :

• Les personnages entendent parler d'une taverne dans laquelle il y aurait des cockatrices parlantes.

• Ils croisent un crieur des rues vantant les mérites de la *Cockatrice Dorée*. Après avoir délivré sa tirade, l'homme s'approche des PJ et leur offre un morceau de bois sur lequel sont inscrits les mots : "Bon pour une mise de deux pièces d'argent à n'importe quelle table de souffle du dragon de la *Cockatrice Dorée*".

• Ils sont engagés par l'établissement pour repérer les éventuels tricheurs.

• Ils font une halte à la *Cockatrice Dorée* entre deux aventures.

Cette petite aventure se compose de deux parties bien distinctes. La première décrit la *Cockatrice Dorée* et les environs, tandis que la seconde traite des événements auxquels vont participer les personnages (y compris leur arrivée et l'attaque des araygnées-démons).

La Cockatrice Dorée

Cet établissement de luxe est une taverne doublée d'une salle de jeu destinée à tous les gens riches qui ont de l'argent à perdre (aventuriers, etc.). Il est situé dans une rue passante et commerçante. Il y a une auberge bon marché de l'autre côté de la rue (au nord) et une écurie juste derrière la *Cockatrice Dorée* (au sud). Référez-vous au plan A3 pour une représentation de l'établissement et de son voisinage immédiat.

La rue principale est en argile rouge, tassée et durcie par le passage de nombreux chariots. Par contre, les petites ruelles qui entourent la *Cockatrice Dorée* sont étroites et boueuses, et les bicoques insalubres s'entassent les unes sur les autres afin d'utiliser la moindre place disponible. Avec son toit de tuiles et sa splendide promenade extérieure, la *Cockatrice Dorée* est de loin le plus beau bâtiment du quartier.

L'établissement ouvre en fin d'après-midi et ne ferme jamais avant l'aube.

1. Entrée

Une grande statue de cockatrice en bois se dresse sur un piédestal d'un mètre devant l'entrée de l'établissement. Lorsque les personnages arrivent, un gros chien jaune est assis au pied de la sculpture. Il se lève et se met à remuer la queue quand il les voit approcher. S'ils le caressent, l'animal devient fou de joie et fait des bonds autour d'eux. En fait, il s'agit d'un chien de la loi envoyé par Arquestan. Ce dernier a remarqué que la Reine du Chaos s'intéressait à la *Cockatrice Dorée* et a chargé l'un de ses fidèles compagnons de surveiller l'établissement.

Bien que sale, l'animal a l'air en pleine forme mais refuse toute nourriture que les personnages pourraient lui tendre. Ils peuvent communiquer avec lui par le biais de sorts tels que *langages des animaux* ou *langages*, mais il ne se trahit pas. Il prétend être un chien comme les autres qui aime s'installer là pour regarder les gens passer. Il prévient les PJ que le portier est méchant et qu'il dégage une drôle d'odeur. Si nos héros s'aperçoivent que le chien n'est pas ce qu'il prétend être et le lui font savoir, il admet avoir été envoyé ici pour leur prêter main forte en cas de besoin.

Chien de la loi : CA -6 ou 0 (sous sa forme animale); VD vl 18 (A) (15 sous sa forme animale); DV 8+2; pv 41; TAC0 13; #AT 0 (1 sous sa forme animale); Dég aucun (2d4+2 - morsure - sous sa forme animale); AS -5 aux jets de surprise de l'adversaire, invisible à volonté, peut passer dans le Plan Astral ou Éthéré à volonté, pistage, bonus de +1 pour toucher les créatures chaotiques; DS +1 aux jets de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures invisibles, les créatures chaotiques l'attaquent à -1 au toucher et les dégâts qu'elles lui infligent se voient amputés de 1 point par dé (minimum 1 par dé), immunité contre de nombreux sorts; RM 30 %; TA Mi (30 cm de diamètre) (M sous sa forme animale); NM sans peur (19); Int moyenne (10); AL LG; PX 3000; **Livre IV**, page 8.

Notes : score de pistage de 16 (base); ignore les pénalités imposées par une mauvaise visibilité. Peut suivre une créature qui vient juste de se téléporter s'il réussit un jet de pistage à -2 (les seuls autres malus qui peuvent s'appliquer sont ceux qui proviennent du temps écoulé entre la téléportation et le moment où le chien cherche à suivre la piste).

Immunisé contre tous les sorts, sauf *protection contre le mal*, *projectile magique* et *labyrinthe*.



2. Porte principale

Cette lourde porte en chêne à double battant et ornée de deux fenêtres ambrées est généralement grande ouverte, sauf durant les heures de fermeture de l'établissement. Deux portiers musclés sont toujours postés là pour accueillir les clients et veiller à ce que les indésirables n'entrent pas. Ils servent également de videurs dans les cas, fort rares, où les barmen ne sont pas capables de régler eux-mêmes le problème (voir 4).

Par mauvais temps, la porte est fermée mais les portiers l'ouvrent à l'approche du moindre client. Si les personnages s'arrêtent pour caresser le chien, l'un des deux hommes fait fuir l'animal tandis que l'autre accueille les PJ.

Si nos héros arrivent à la *Cockatrice Dorée* après la tombée de la nuit, l'un des deux portiers, Traven, n'est autre qu'un lycosid métamorphosé. Ce tanar'ri cherche les segments du *Sceptre*. Il ne sait pas qu'il se trouve tout près de son objectif.

Traven (tanar'ri, araygnée-démon, lycosid) : CA -4; VD 12 ou 18, tl 15, es 9; DV 10+6; pv 51; TAC0 9 ou 5 (*épée courte +1*, bonus de Force); #AT 2 ou 3; Dég 1d6+7 / 1d6+7 (*épée courte +1*, bonus de Force) ou 2d8 / 1d6+7 / 1d6+7 (morsure / *épée courte +1* et bonus de Force / *épée courte +1* et bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 15 m); faiblesse spécifique : les armes en fer lui infligent des dégâts normaux, les armes en argent des demi-dégâts; RM 60 %; TA M (1,65 m) ou G (2,40 m de long); NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL CM; PX 22000; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 10ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *autométamorphose, image miroir* et *oubli* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, le lycosid peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (60 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, la créature voit 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus ou 1 autre lycosid venir à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le lycosid peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante; le lycosid laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il peut projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 40 m). Tous les trois rounds, il peut produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Les toiles du lycosid n'ont que 50 % de chances de s'enflammer en présence de feu. Chacune de ces capacités peut être utilisée alors que le monstre combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts.

Le lycosid détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contournée par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Caractère : mielleux, curieux, audacieux.

Équipement : deux épées courtes +1.

Portier/videur, guerrier humain de niveau 7 : CA 7 (armure de cuir cloutée); VD 12; pv 43; TAC0 14 (12 grâce à son bonus de Force); #AT 3/2; Dég 1d6+4 (épée courte, bonus de Force) ou coup de poing; TA M (1,73 m); NM stable (11); AL N; PX aucun.

FOR 18/89, DEX 10, CON 16, INT 13, SAG 10, CHA 12.

3. Salle de bal

Les nuits où la *Cockatrice Dorée* est pleine à craquer, cette partie de l'établissement est généralement transformée en salle de bal où les clients peuvent danser à l'envi. Un grand paravent protège des courants d'air et empêche les curieux de regarder à l'intérieur de l'établissement, mais l'on entend nettement les bruits des fêtards depuis la rue.

Les soirées calmes, cet endroit est généralement désert, les clients préférant alors se rapprocher du bar ou des nombreuses cheminées.

Un autre paravent protège des courants d'air venant de la cour intérieure. Il est souvent parsemé de notes diverses, car les habitués l'utilisent pour passer leurs annonces. C'est également là que sont accrochées les déclarations officielles.



Les clients illettrés peuvent souvent trouver quelqu'un (autre client, employé) pour les lire à leur place.

4. Taverne

Ce sont dans ces deux zones que se rassemblent la majorité des clients de l'établissement. La plupart du temps, les barmen sont de faux jumeaux, Frane et Vaja. Ils sont tous deux blonds, musclés et ont les yeux bleus. Vaja, quoiqu'un peu plus petite que son frère, lui ressemble beaucoup. Tous deux sont séduisants, s'énervent rarement et rient facilement. Ils aiment également faire le coup de poing et n'hésitent pas un instant à sauter par-dessus le bar lorsqu'il faut maîtriser un client. En cas de rixe généralisée (voir événement 7), ils utilisent leurs objets magiques pour mettre les plus dangereux individus hors d'état de nuire.

Lorsque les personnages entrent, Frane tient le bar et Vaja fait le service de l'autre côté de l'établissement.

Frane et Vaja, guerriers humains de niveau 6 : CA 8 (bonus de Dextérité); VD 12; pv 36 chacun; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force, 13 grâce à leur spécialisation au gourdin); #AT 3/2 ou 1; Dég 2d4+5 (grand gourdin) ou coup de poing; TA M (1,85 m et 1,73 m); NM stable (11); AL NB; PX aucun.

Notes : ils utilisent généralement leur gourdin pour assommer les clients. Tous deux sont des spécialistes du maniement du grand gourdin.

FOR 18/22, DEX 16, CON 16, INT 10, SAG 9, CHA 14.

Caractère : extravertis, jovials, toujours prêts à rendre service.

Équipement : gemme étincelante (40 charges, Frane), *baguette d'altération de la taille* (68 charges, Vaja).

5. Cour intérieure

Par beau temps, les clients peuvent sortir dans la cour intérieure qui est très tranquille et permet de prendre le soleil. On y trouve un puits et un grand poulailler.

Le puits en pierre est haut de près d'un mètre. Il est surplombé d'un petit toit auquel est fixé un treuil. Les pierres sont pleines de fragments de mica et le moindre rayon de soleil renvoie de multiples lueurs colorées.

Le poulailler est une grande cage aux barreaux de bois épais, renforcée par une armature de fer forgé. Il abrite quatre cockatrices qui sont perpétuellement de méchante humeur. Ce sont les mascottes de l'établissement et les employés n'apprécient pas plus que les clients réguliers que quelqu'un vienne taquiner ces pauvres bêtes. Une statue étonnamment ressemblante représente un individu jovial passant le doigt entre les barreaux de la cage. Il s'agit d'un client aviné qui a perdu son pari. Les propriétaires de l'établissement ont décidé de le laisser là pour qu'il serve d'avertissement aux autres.



Cockatrices (4) : CA 6 ; VD 6, vl 18 (C) ; DV 5 ; pv 29, 22, 20, 19 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; AS pétrification ; DS ne peuvent être pétrifiées par une autre cockatrice ; TA P (90 cm) ; NM stable (11) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 650 chacune ; BM/43.

Notes : la morsure de ces monstres transforme leurs adversaires en statue s'ils ratent un jet de sauvegarde contre la pétrification.

6. Salle de jeu

Toutes les tables situées dans cette partie de l'établissement sont exclusivement réservées aux joueurs. Ici, on joue principalement au souffle du dragon, jeu de hasard dont les règles sont expliquées dans le **Livre III**. La direction fait toujours surveiller ce lieu pour prévenir la tricherie et le vol à la tire. Il est d'ailleurs possible que les personnages aient été embauchés dans ce but (voir événements 2 et 5).

7. Cuisine

Une très grande activité règne ici durant les heures d'ouverture de l'établissement. L'hiver, la cuisine est chaude et baignée de fumets plus alléchants les uns que les autres. L'été, les odeurs sont toujours aussi agréables mais la chaleur est insupportable. 7a est un cellier, 7b un garde-manger.

Les cuistots n'apprécient guère d'être dérangés en plein travail (sauf si l'on vient les complimenter pour leur cuisine). Si quelqu'un fait irruption dans la cuisine, les employés partent du principe que c'est parce qu'il y a une rixe dans l'établissement et réagissent en courant se mettre à couvert. Si l'intrus ne ressort pas immédiatement, il est soumis à un véritable bombardement de couteaux, hachoirs, soupe brûlante et autres assiettes de restes.

Employés de cuisine, humains de niveau 0 (8) : CA 10 ; VD 12 ; pv 4 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (couteau ou hachoir), 1d3 (bol de soupe) ou 1d2 (assiette de restes) ; AS aveuglement, dérapement ; TA M ; NM agité (7) ; Int moyenne (9) ; AL N ; PX aucun.

Notes : lorsqu'un individu est touché par un bol de soupe, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver aveuglé pendant 1d3 rounds (il a pris de la soupe dans les yeux). De même, il faut réussir un jet de sauvegarde contre les souffles lorsque l'on est atteint par une assiette pleine de restes, pour ne pas risquer de glisser sur la graisse ou sur une peau de banane. Seuls les couteaux et les hachoirs infligent des dégâts normaux. Les autres points de dégâts sont récupérés normalement, comme s'il s'agissait de coups de poing.

8. Latrines

Ces deux cabanons sont réservés aux clients de la *Cockatrice Dorée*. On y gèle l'hiver et il y fait une chaleur intenable l'été, mais ils accordent tout de même une certaine intimité. Un employé est chargé de les surveiller pour s'assurer que les usagers ne se font pas attaquer.

Employé, guerrier humain de niveau 7 : CA 4 (armure de cuir cloutée, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 34 ; TAC0 14 (13 grâce à son bonus de Force) ; #AT 3/2 ; Dég 1d6+3 (épée courte, bonus de Force) ou coup de poing ; TA M (1,73 m) ; NM stable (11) ; AL N ; PX aucun.

FOR 18/18, DEX 17, CON 14, INT 9, SAG 12, CHA 8.

Événements

Tout ou partie des incidents qui suivent ont des chances de se produire alors que les personnages sont présents à la *Cockatrice Dorée*. Commencez par l'événement 1, puis utilisez les autres dans l'ordre que vous voulez (le 6 et le 8 sont les plus importants). Si les PJ ont été embauchés pour repérer les tricheurs, ils doivent s'adresser à Vaja (voir l'événement 5).

Événement 1 : Arrivée

Le texte qui suit considère que les personnages arrivent par l'entrée principale. Si tel n'est pas le cas, modifiez la description en conséquence.

> L'établissement est gigantesque, assez mal éclairé et légèrement venteux, mais il y plane une agréable odeur de bière et de pain frais.
>
> "Installez-vous où bon vous semble, vous indique le portier. Il reste de la place au bar et la cour intérieure est ouverte aujourd'hui. J'imagine que vous savez qu'il ne faut pas s'approcher des oiseaux."
>
> La salle dans laquelle vous vous trouvez mesure au moins 30 m de long et presque autant de large. Il y a plusieurs dizaines de tables, mais seules celles qui se situent dans les angles sont occupées pour le moment. Les clients semblent pour la plupart être des gens du cru. Après un bref coup d'œil dans votre direction, ils reprennent leur conversation. Le bar dont le portier vous a parlé est en pierre et ressemble à un mur extérieur. Il est recouvert d'énormes planches rugueuses juxtaposées avec soin et fait environ 1,20 m de haut. Une estrade d'une trentaine de centimètres permet aux clients de petite taille de passer commande, mais il n'y a pour le moment que des humains autour du bar.
>
> Le barman, un grand blond très baraqué, vous sourit de toutes ses dents dès qu'il vous voit entrer.



La seule autre personne digne d'intérêt semble, a priori, être une elfe élancée portant un arc long et un carquois plein de flèches. Elle vous tourne le dos et s'intéresse visiblement à de petites notes qui ont été agrafées sur un paravent installé devant la porte menant à la cour intérieure.

L'elfe se nomme Lynnya, et c'est une rôdeuse/mage à la recherche d'un emploi. Si les personnages s'adressent à elle, elle leur demande aussitôt s'ils savent lire le commun. La jeune femme ne lit en effet que l'elfe et éprouve bien des difficultés à déchiffrer les annonces. Les notes sont un mélange d'annonces personnelles et de propagande commerciale. Lynnya ne trouve rien qui puisse l'intéresser.

Si les PJ font plus ample connaissance avec la jeune femme, elle leur indique qu'elle est une pistarde pratiquant la magie et qu'elle recherche un groupe d'aventuriers auquel elle pourrait se joindre (elle n'est absolument pas contre la perspective d'un emploi à long terme). Au cours de la conversation, nos héros peuvent apprendre les choses suivantes :

• Jusqu'à tout récemment, Lynnya faisait partie d'un groupe d'amateurs qui n'a guère connu le succès. Chacun est parti de son côté après une rencontre calamiteuse avec une limace géante.

• Elle s'y connaît un peu pour ce qui est de pister et de combattre les géants, mais n'en a jamais véritablement affronté.

• Elle a un penchant très prononcé pour les sorts efficaces, qui ne sont pas forcément les plus impressionnants.

• Si elle devait se joindre à un groupe d'aventuriers pour une courte durée, ce ne serait que contre une part égale de trésors (il est possible de marchander jusqu'à ce qu'elle accepte une demi-part).

• Pour un emploi à long terme, elle exige 50 po par mois, l'accès à de nouveaux sorts qu'elle pourra inclure à son livre de sorts et aux moins 10 % de ce que son employé gagne dans toute aventure à laquelle elle prend part. Elle n'est pas intéressée par un travail qui la forcerait à rester longtemps en ville.

Lynnya accepte avec joie de se joindre aux personnages pour la soirée, à condition que ce soit eux qui règlent (elle est sans le sou). Si nos héros lui proposent du travail, elle n'accepte pas immédiatement car elle préfère d'abord les étudier avec soin. Il est hors de question qu'elle intègre un groupe dans lequel il y a des personnages d'alignement mauvais (elle est incapable de détecter les alignements mais est assez fine pour repérer les individus louches ou méchants) ou qui a l'intention d'aller affronter un dragon ou un puissant magicien (elle sait bien qu'une seule *boule de feu* pourrait la tuer).

Lynnya, rôdeuse/magicienne elfe de niveau 5/5 : CA 3 (cotte de mailles elfique, bonus de Dextérité); VD 12 (peu chargée); pv 30; TAC0 16 (15 avec son épée courte grâce à son bonus d'elfe, 14 à l'arc grâce à son bonus d'elfe et sa Dextérité); #AT 2; Dég 1d6/1d4 (épée courte/dague) ou 1d6/1d6 (arc court et flèches légères); AS talents de rôdeuse, sorts, capacités raciale; DS 90 % de chances de résister aux sorts de *sommeil* et de *charme*; TA M (1,55 m); NM élite (14); AL LB; PX aucun.

Notes : capable d'influencer les animaux (jet de sauvegarde contre bâton à -1), pistage (score de base 15), bonus de +4 en attaque contre les géants (-4 en réaction). Peut combattre avec deux armes sans le moindre handicap.

FOR 15, DEX 16, CON 15, INT 15, SAG 14, CHA 12.

Caractère : prudente, perspicace, dotée d'un grand sens pratique.

Sorts (4/2/1) : 1) *feuille morte, projectile magique, sommeil* (x2); 2) *invisibilité, toile d'araignée*; 3) *hâte*.

Talents de rôdeuse : déplacement silencieux (35 %), se cacher (31 %) (les ajustements dus à l'armure sont inclus).

Événement 2 : Puisque je vous dis que c'est votre jour de chance !

Cet événement peut se produire à n'importe quel moment après que les personnages se sont débarrassés de leur manteau (par exemple, alors qu'ils sont en train de boire un verre).

L'établissement commence à se remplir depuis quelques minutes et les multiples conversations génèrent un brouhaha incessant. Le doux arôme de la viande grillée s'échappe de la cuisine. Un grand éclat de rire secoue la table voisine et un demi-elfe qui passait à côté se penche pour converser quelque peu avec les clients hilares. Puis, en longeant votre table, il vous dédie un large sourire.

"Hé, cette pièce est à vous?" demande-t-il en indiquant une pièce de cuivre qui gît à vos pieds.

Si les personnages répondent par la négative, le demi-elfe, un voleur local du nom de Tailleur, la ramasse avec force gestes, mettant la distraction à profit pour voler la bourse du plus proche PJ (il en tranche les lanières d'un coup sec). Si l'un de nos héros revendique la pièce, c'est lui qui subit les attentions de Tailleur. Jetez les dés normalement, mais quel que soit le résultat, le demi-elfe parvient



forcément à s'emparer de la bourse de sa cible (si le PJ n'a pas de bourse ou d'objet approchant, Tailleur s'intéresse à l'un de ses compagnons).

En cas d'échec, Tailleur s'empare tout de même de la bourse, mais au moins un personnage le voit faire. Si les PJ sont particulièrement soupçonneux, il subit un malus de -25 % à son jet de vol à la tire.

S'il se fait prendre, Tailleur reste d'un calme olympien et affirme qu'il ne voulait nullement voler quoi que ce soit. Il cherchait uniquement à démontrer l'efficacité d'un tout nouveau produit :

"Oui, monsieur (ou madame), vous avez manifestement besoin de l'une des toutes nouvelles bourses que votre ami Tailleur... c'est moi... a conçues spécialement pour vous. Et je suis heureux de vous annoncer que vous pouvez même prétendre à une substantielle remise! Cette plume le prouve."

Il a soudain dans la main une longue plume blanche qui semble être sortie de la bourse.

"Oui, monsieur, c'est aujourd'hui votre jour de chance. Car voyez-vous, non seulement votre bourse était mal attachée, mais elle était en plus totalement désorganisée. Sérieusement, comment pouvez-vous espérer y retrouver quoi que ce soit?"

Il renverse la bourse, dont le contenu s'éparpille sur la table. Vous entendez quelques petits rires à proximité. Beaucoup de gens semblent s'intéresser à vous, d'un seul coup.

Tailleur est un bon voleur à la tire, assez malin pour ne jamais s'attaquer aux gens du cru. Quand il se fait prendre, ce qui arrive très rarement, il tente toujours de s'en sortir par le bluff. Les clients fidèles de la *Cockatrice Dorée* le connaissent bien et le trouvent très amusant.

Si les personnages ne lui intiment pas de déguerpir, il en rajoute une couche :

"Permettez-moi de vous montrer les qualités de notre tout dernier modèle. Comme vous le voyez, la lanière de fixation est renforcée avec du fil de fer pour que l'on ne puisse pas la couper et on dénombre à l'intérieur un total de quatre... non, cinq... compartiments qui vous permettent de ranger vos affaires. Par exemple, le modèle que j'ai actuellement en main contient quelques pièces d'or, une petite fiole d'eau, une pierre à feu...

- Eh! C'est ma bourse! intervient quelqu'un.

- Allons, allons, pas tous à la fois, je vous prie. Ce monsieur était avant vous. Et faites quelque chose au sujet de votre ceinture. Elle est coupée et votre pantalon risque de tomber d'une seconde à l'autre."

Et le pantalon du pauvre homme tombe en effet (c'est Tailleur lui-même qui a coupé sa ceinture pour lui subtiliser la bourse qu'il montre en ce moment même aux PJ). Le malheureux remonte ses chausses comme il le peut et, drapé dans sa fierté, quitte l'établissement au beau milieu d'un grand éclat de rire généralisé.

- "Comment? Du vol? Mais, mon bon monsieur, c'est justement contre cela que je prétends lutter grâce à mes inventions."

- "Notre prix de vente normal est de deux pièces d'or, mais je vous la laisse à... (bref coup d'œil aux pièces éparpillées sur la table) dix-sept pièces d'argent!"

- "Et si je vous en proposais deux pour le prix d'une? Mon associé vous livre en trois semaines. Il vous suffit de régler aujourd'hui."

Si les personnages attaquent Tailleur ou appellent la garde, la foule se rallie à la cause du demi-elfe (en effet, ce dernier ne s'en prend jamais aux pauvres gens et il sait être généreux avec l'argent qu'il gagne facilement; de plus, son bagout l'a rendu très populaire). Tailleur utilise sa compétence acrobatie pour leur échapper, tandis que plusieurs clients bloquent "accidentellement" leur chemin (voir l'événement 7 pour davantage de détails). Si nos héros protestent, la direction leur offre une tournée et leur promet que la bourse leur sera rendue dès le lendemain (ce qui est le cas).

Si les PJ exigent réparation, il leur est possible d'obtenir que Tailleur soit soumis à une amende de 15 po (il ne peut payer davantage). S'ils réclament leur bourse, ils l'obtiennent. Et s'ils rendent au malheureux premier "client" de Tailleur sa bourse, accordez-leur un bonus de points d'expérience.

Tailleur, voleur demi-elfe de niveau 5 : CA 6 (armure de cuir, bonus de Dextérité) ou 2 (lorsqu'il utilise sa compétence acrobatie); VD 12; pv 21; TAC0 18 (16 lorsqu'il utilise des projectiles grâce à sa Dextérité); #AT 1 ou 2; Dég 1d6 (épée courte) ou 1d4/1d4 (dagues de lancer); AS triple dégâts lorsqu'il peut se mettre en position d'attaque sournoise, talents de voleur; 30 % de chances de résister aux sorts de *sommeil* et de *charme*; TA M (1,58 m); NM élite (13); AL N; PX 650.

Notes : compétence d'acrobatie (score de base 17); s'il parvient à l'utiliser au cours d'un round où il n'attaque pas, sa CA diminue de 4 points.

FOR 11, DEX 17, CON 9, INT 15, SAG 10, CHA 15.

Caractère : mielleux, enquiquinant.

Talents de voleur : crocheter des serrures (35 %), déplacement silencieux (30 %), détecter les bruits (30 %), grimper (75 %), lire des langues inconnues (30 %), se cacher



dans l'ombre (30 %), trouver/désamorcer des pièges (35 %), vol à la tire (75 %).

Équipement : six dagues, épées courtes, outils de voleur.

Événement 3 : La cockatrice parlante

Si les personnages montrent un certain intérêt pour les cockatrices enfermées dans la cour, un illusionniste gnome installé à l'une des tables se permet une petite blague en utilisant son sort de *ventriloquie* :

> Une solide volière faite de bois blanc et de fer forgé occupe l'extrémité sud de la cour, au beau milieu d'un petit carré de verdure. Vous voyez quatre grosses volailles à l'intérieur, qui ressemblent à des poules bien nourries. Leur odeur est très forte, mais leur longue queue et l'éclat sinistre de leurs yeux vous poussent à vous demander si vous n'avez pas fait une erreur quant à leur identité. D'autant qu'une statue fantastiquement détaillée d'un homme mettant un doigt entre deux barreaux de la cage semble communiquer le même message : il vaut mieux laisser ces animaux tranquilles.
>
> Mais l'un d'entre eux se tourne vers vous.
>
> "Polly veut un gâteau, fait-il d'une voix de fausset. En fait, Polly veut sortir de cette sale cage, mais un gâteau me suffira pour le moment. Ou n'importe quoi, pourvu que ce ne soit pas des graines pour oiseau."

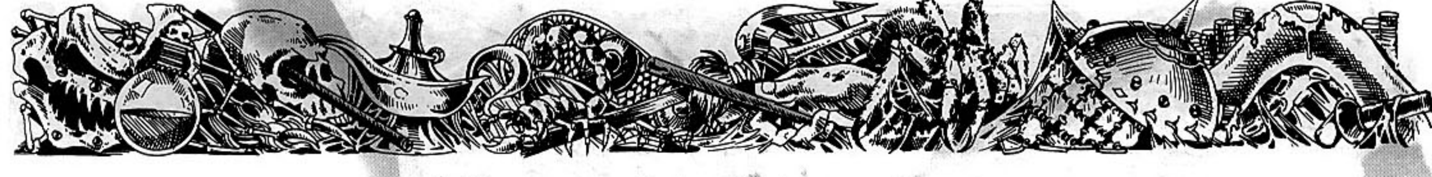
Cette cockatrice est particulièrement hargneuse et regarde méchamment quiconque ose s'approcher de la cage. C'est justement pour cette raison que Cicer, illusionniste, l'a choisie. Il suffit d'examiner la créature de près au cours de la tirade précédente pour s'apercevoir qu'elle ne parle pas, et un bref coup d'œil dans la cour permet de voir que plusieurs clients observent nos héros. Les gnomes, eux, ne leur accordent pas la moindre attention et discutent entre eux. Si les PJ discutent avec la cockatrice, Cicer s'en donne à cœur joie :

- "Ben, ouais. En fait, je suis une princesse transformée par un enchantement. J'attends que mon beau prince charmant vienne m'embrasser pour me rendre ma véritable apparence, mais n'importe lequel d'entre vous fera l'affaire. Vous êtes tous si grands !"

- "Les princes se font transformer en grenouilles et les princesses en poulets."

- "La statue ? Elle est fausse. Alors, ce bisou, ça vient ?"

Si un personnage est assez stupide pour essayer d'embrasser la cockatrice, elle se jette contre les barreaux et lui mord le nez. L'imprudent subit les dégâts normaux (1d3) et risque fort de se retrouver statufié.



Le poulailler est fermé à clef, mais il est possible de l'ouvrir de différentes manières (grâce au talent d'un voleur, en l'enfonçant ou encore avec un sort d'*ouverture*). Dans ce cas, les cockatrices ne se font pas prier pour sortir et attaquer tout ce qui bouge. Cicer ajoute à la confusion ambiante en jetant son sort *vapeur colorée*. Au bout de 2d4 rounds, un employé de l'établissement arrive et ramène les cockatrices dans leur cage. Les créatures obéissent aussitôt si elles ne se trouvent pas en plein combat. Elles ont été entraînées à obéir à des ordres très simples.

Cicer, guerrier/illusionniste gnome de niveau 3/3 : CA 6 (*anneau de protection* +2, bonus de Dextérité) ; VD 6 ; pv 12 ; TAC0 18 (17 lorsqu'il utilise des projectiles grâce à sa Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6+1 (épée courte + bonus de Force) ou 1d4+1 / 1d4+1 (dagues de lancer + bonus de Force) ; AS sorts, capacités raciales, mage spécialisé ; DS capacités raciales ; TA P (1,03 m) ; NM élite (14) ; AL CB ; PX aucun.

Notes : +4 au jet de sauvegarde contre les sorts et les effets générés par les objets magiques.

+1 au jet de sauvegarde contre les sorts de type illusion / fantasme, tandis que ses adversaires ont -1 contre ses sorts de ce type. Bénéficie d'un sort supplémentaire par niveau (de type illusion / fantasme).

FOR 16, DEX 16, CON 14, INT 16, SAG 10, CHA 13.

Caractère : vantard, toujours prêt à jouer un mauvais tour.

Sorts (3/2) : 1) *graisse, vapeur colorée**, *ventriloquie* ; 2) *cécité**, *force fantasmagorique majeure**.

* Illusion / fantasme.

Équipement : anneau de protection +2.

Gnomes, guerriers/illusionnistes de niveau 1/1 (4) : CA 10 ; VD 6 ; pv 4 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d6 (épée courte) ou 1d4 / 1d4 (dague de lancer) ; AS sorts, capacités raciales, mages spécialisés ; DS capacités raciales ; TA P ; NM élite (13) ; Int très (12) ; AL CB ; PX aucun.

Notes : +4 au jet de sauvegarde contre les sorts et les effets générés par les objets magiques.

+1 au jet de sauvegarde contre les sorts de type illusion / fantasme, tandis que leurs adversaires ont -1 contre leurs sorts de ce type. Bénéficient d'un sort supplémentaire par niveau (de type illusion / fantasme).

Sorts (2) : 1) *force fantasmatique**, *hantise**.

* Illusion / fantasme.

Événement 4 : À la table de jeu

Si les personnages désirent tenter leur chance au jeu, ils ont de multiples possibilités. Ceux qui maîtrisent la compétence jeu peuvent s'installer à une table et effectuer un test de compétence. Ils ont le choix entre affronter un autre client (niveau 0, score de base en compétence jeu 13) ou la maison.

Il est possible de miser jusqu'à 10 po contre un autre client. S'il gagne, le personnage remporte deux fois sa mise, mais la maison prélève 10 %. Si, dans une même soirée, un PJ gagne plus de 100 po, plus personne n'accepte de jouer avec lui. Un client, qui surprend un PJ à tricher, lui jette un regard noir avant de quitter l'établissement sans un mot. Alors, plus aucun client n'accepte de jouer avec le personnage, et la maison également.

Si le PJ préfère jouer contre la maison, il se retrouve face à Lowel, un barde qui travaille ici entre deux aventures. Lowel accepte n'importe quelle mise (en liquide) jusqu'à un plafond de 100 po. Si le personnage gagne, il double sa mise et la maison ne prélève rien.

Les personnages qui ne maîtrisent pas la compétence jeu peuvent tout de même s'amuser. Dans ce cas, leurs tests s'effectuent non pas sur leur compétence mais sur la moitié de leur score de Sagesse ou de Charisme (au choix).

Si vous le souhaitez, vous pouvez également jouer une partie de souffle du dragon grâce aux règles fournies à la fin du **Livre III**.

Si Lowel surprend un tricheur la main dans le sac, il utilise son sort *suggestion* pour lui intimer l'ordre de restituer tous ses gains et de s'en aller. Cette suggestion est très raisonnable, aussi le jet de sauvegarde est-il assorti d'un malus de -4. Si le sort échoue, les employés tentent de capturer le tricheur (voir l'événement 7).

Lowel, barde humain de niveau 7 : CA 2 (*bracelets de défense CA 5*, bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 19 ; TAC0 17 (15 avec son *épée* +2 ou lorsqu'il utilise des projectiles grâce à sa Dextérité) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8+2 (*épée longue* +2) ou 1d4 / 1d4 (dagues de lancer) ; AS sorts, talents de barde ; TA M (1,72 m) ; NM élite (14) ; AL NB ; PX aucun.

Notes : peut influencer une foule non-hostile en exécutant un numéro (chant, etc.) ; l'audience fait un jet de sauvegarde contre la paralysie à -2. En cas d'échec, son humeur évolue d'un cran dans la direction choisie par le barde (voir le *Guide du Maître*, table 59). En cas de réussite, elle évolue également, mais dans l'autre sens. Sa musique, ses poèmes et ses histoires peuvent inspirer ses alliés dans un rayon de 21 m s'il leur fait son numéro trois rounds avant le début d'un combat. Dans ce cas, les alliés en question bénéficient d'un bonus de +1 au toucher et aux



jets de sauvegarde, ainsi que d'un bonus de +2 en moral pendant 7 rounds. Compétence de jeu (score de base 16).

FOR 14, DEX 17, CON 10, INT 14, SAG 15, CHA 16.

Caractère : calme, professionnel.

Sorts (3/2/1) : 1) *charme-personne, sommeil, vapeur colorée*; 2) *ESP, toile d'araignée*; 3) *suggestion*.

Talents de barde : détecter des bruits (35 %), grimper (65 %), lire des langues inconnues (20 %), vol à la tire (55 %).

Équipement : *bracelets de défense CA 5, épée longue* +2 (NB, Int 12, détecte l'invisibilité dans un rayon de 3 m).

Événement 5 : Les tricheurs

Cet événement est incontournable si les personnages ont été embauchés pour repérer les éventuels tricheurs évoluant dans la salle de jeu. Dès leur arrivée, ils vont voir Vaja, qui leur indique en quoi consiste leur travail.

La grande blonde est heureuse de voir les PJ. Elle leur broie la main à tour de rôle puis leur donne les instructions suivantes :

• "Voici 200 po. Divisez-les entre vous et faites semblant de jouer à une table. Surveillez les autres joueurs, mais soyez discrets."

• "Faites tout particulièrement attention à ceux qui essayent de jeter des sorts ou de subtiliser les dés ou les cartes. Il y a également un filou qui se promène par ici avec quelques gros bras. Nous sommes à peu près certains qu'il a mis au point un système pour tricher au souffle du dragon, alors serrez-le de près. Si vous repérer un tricheur, avancez-vous vers le coupable et dites-lui "Vous êtes vraiment très fort". Nos employés sauront quoi faire à ce moment. Si une bagarre venait à se déclencher, ne vous débinez pas. Les secours arriveront très vite en cas de besoin."

• "Quoi qu'il advienne, les 200 po sont pour vous. Si vous prenez des tricheurs la main dans le sac, vous récupérez également leurs possessions, une fois que la maison aura prélevé de quoi payer les joueurs floués et les éventuels dégâts."

Les personnages peuvent s'installer où ils le souhaitent dans la salle de jeu (6). En se montrant suffisamment discrets, ils ont l'air d'aventuriers jouant entre eux. Mais, dans le cas contraire (par exemple, s'ils observent les autres joueurs avec trop d'attention, s'ils jettent des sorts, si ceux qui gagnent rendent de l'argent aux autres pour qu'ils puissent continuer à jouer, etc.), ils se font bien vite remarquer et n'ont plus aucune chance de repérer une activité louche (leur présence a découragé les tricheurs).

Sinon, deux heures plus tard environ, ils repèrent Cheal, un grand type dégingandé. Il ne cesse de gagner au souffle du dragon et regarde sans arrêt les trois autres joueurs (il utilise un *médaillon ESP*). Une surveillance attentive montre qu'il fait un signe à l'un de ses compagnons, ce qui est interdit. En continuant à l'observer, les PJ le voient subtiliser une des plaques pour la remplacer par une autre qu'il conservait dans sa poche de ceinture. Dès qu'ils l'accusent de tricher, il se lève en renversant la table. Ses trois complices attaquent les PJ tandis que Cheal sort ses fléchettes empoisonnées. Et il a également trois autres gros bras postés parmi la foule. Ces derniers attaquent nos héros par derrière s'ils ne sont pas prudents. Les personnages doivent se débrouiller seuls pendant quelques rounds en attendant l'intervention du personnel (voir l'événement 7).

Cheal, voleur humain de niveau 8 : CA 4 (*armure de cuir* +2, bonus de Dextérité); VD 12; pv 31; TAC0 17 (16 avec son *épée longue +1* ou lorsqu'il utilise des projectile grâce à sa Dextérité); #AT 1 ou 3; Dég 1d8+1 (*épée longue +1*) ou 1d3 / 1d3 / 1d3 (fléchettes); AS fléchettes empoisonnées, triple dégâts lorsqu'il peut se mettre en position d'attaque sournoise, talents de voleur; TA M (1,78 m); NM champion (15); AL CM; PX 2000.

Notes : ses fléchettes sont enduites de poison type D. Tout individu touché par l'un de ces projectiles doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 30 points de dégâts supplémentaires en 1d2 rounds (2d6 points en cas de jet de sauvegarde réussi).

FOR 11, DEX 17, CON 7, INT 13, SAG 9, CHA 10.

Caractère : cupide, méchant.

Talents de voleur : crocheter des serrures (45 %), déplacement silencieux (45 %), détecter des bruits (30 %), grimper (75 %), lire des langues inconnues (30 %), se cacher dans l'ombre (45 %), trouver / désamorcer des pièges (45 %), vol à la tire (80 %).

Équipement : deux jeux complets de plaques de souffle du dragon, dague, six fléchettes empoisonnées, outils de voleur, *médaillon ESP* (portée 9 mètres), *potion d'invisibilité, huile de feux ardents, armure de cuir* +2, *épée longue +1*.

Gros bras, guerriers humains de niveau 4 (6) : CA 5 (cotte de mailles); VD 9 (modérément chargés); pv 20 chacun; TAC0 17 (15 en comptant leur bonus de Force et de spécialisation); #AT 3/2; Dég 1d8+5 (épée longue, bonus de Force et de spécialisation); TA M; NM stable (11); Int moyenne (8); AL NM; PX 270 chacun.

Événement 6 : Vous n'auriez pas une petite pièce?

Rance Norve, qui possède actuellement le premier segment du *Sceptre*, ne cesse de perdre, ce soir. Si les personnages se sont mêlés aux joueurs, ils ont peut-être même dans les poches de l'argent qui lui a appartenu. Rance n'a plus un sou vaillant, et il a décidé d'utiliser son



bâtonnet magique pour se renflouer. Il sait comment utiliser le pouvoir de *soins des blessures légères* de l'objet et aimerait bien que cela puisse lui rapporter quelques liquidités.

Un homme impeccable, bien que trop élégant, s'approche de vous. Grand, maigre et bronzé, il arbore une fine moustache et de longs cheveux bouclés. Il ne semble pas porter d'armure.

"Bien le bonsoir, mesdames et messieurs, fait-il en s'inclinant. Les dieux qui veillent sur notre existence m'ont fait l'honneur de me donner le pouvoir de soigner les blessures peu importantes, mais ils ont oublié d'y ajouter la chance au jeu. Si vous êtes blessés et avez quelques pièces en trop, peut-être pourrions-nous parvenir à un arrangement qui nous serait mutuellement bénéfique ?"

Si les personnages font appel à ses services, Rance demande 10 po par point de vie soigné, mais il est possible de négocier jusqu'à 5 po par point. S'ils discutent quelque temps avec lui, ils apprennent les choses suivantes :

- "Hélas, je vivais autrefois par l'épée, mais c'est une profession si sale, sans même parler des dangers ! Aujourd'hui, je passe mon temps à pratiquer mes arts curatifs limités et à tenter le destin de manière moins périlleuse qu'en allant affronter tous les monstres du voisinage."

- "Cette baguette ? Non, elle n'est pas magique, mais je la tiens de ma grand-mère. Elle magnifie les pouvoirs innés des membres de ma famille. Je l'ai reçue en héritage et elle m'est très chère, mais si vous acceptez de me céder suffisamment d'argent pour que je puisse suivre une véritable formation de prêtre, disons 10000 po, elle est à vous."

Si les personnages négocient, Rance est prêt à descendre jusqu'à 5000 po. Évidemment, la baguette n'a rien d'un héritage de famille, et Rance le sait bien. Il n'est pas vraiment sérieux non plus lorsqu'il prétend vouloir devenir prêtre (son score de Sagesse est bien trop faible). Rendu inquiet par les effets secondaires de l'objet et peu impressionné par ses pouvoirs, il n'est que trop heureux de s'en débarrasser en échange d'une belle somme en espèces sonnantes et trébuchantes.

Rance Norve, guerrier humain de niveau 2 : CA 10 ; VD 12 ; pv 11 ; TAC0 19 (18 grâce à son bonus de spécialisation) ; #AT 3/2 ; Dég 1d8+2 (épée longue, bonus de spécialisation) ; TA M (1,75 m) ; NM fanatique (17) ; AL LB ; PX aucun.

FOR 15, DEX 14, CON 14, INT 10, SAG 9, CHA 12.

Caractère : curieux, plein d'espoir.

Équipement : premier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*.

Événement 7 : Émeute

Lorsqu'une violente échauffourée se déclenche, les clients de la *Cockatrice Dorée* ont tendance à appliquer la bonne vieille tactique du "sauve-qui-peut". Néanmoins, certains aiment bien faire le coup de poing et des personnages imprudents pourraient se retrouver devant une foule en colère s'ils perdaient le contrôle de leurs actes.

Cette situation se produit si un personnage se sert d'une arme contre un employé de l'établissement (et plus particulièrement Frane, Vaja et Lowel, qui sont très appréciés) ou s'il attaque un autre client sans la moindre provocation. Comme cela est indiqué dans l'événement 2, Tailleur est lui aussi très populaire et la foule prend son parti s'il a des ennuis avec les PJ.

Dans cette situation, 3d6 clients se mettent en travers de la route des personnages, les obligeant à faire un détour pour les éviter (il s'agit d'humains de niveau 0, CA 10, TAC0 20 et 4 pv chacun). De plus, 1d4 groupes de six individus se constituent et tentent de renverser puis d'immobiliser les PJ en se jetant sur eux en masse. Ces groupes ont une Force efficace de 17 et bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher sur ce type d'attaque (là aussi, il s'agit d'humains de niveau 0, CA 10, TAC0 20 et 4 pv chacun).

Le personnel réagit avec promptitude aux altercations d'importance. Les portiers et le préposé aux toilettes (2 et 8) arrivent au plus vite, comme le plus proche des jumeaux (4). Frane ou Vaja intervient immédiatement, les trois autres sont sur les lieux en 3 rounds. Les employés essayent le plus souvent d'assommer les fauteurs de troubles, sauf Traven (voir 2), qui n'hésite pas à utiliser son pouvoir d'*apparence altérée* de manière à faire apparaître ses crocs et pouvoir ainsi délivrer sa morsure venimeuse (sa tactique favorite consiste à se saisir de son adversaire et à le mordre pendant la rixe).

Événement 8 : l'attaque des araygnées-démons

Rance utilise chaque jour le segment du *Sceptre* pour gagner de l'argent et cela a fini par attirer l'attention de la Reine du Chaos. Alors que les personnages sont présents, Rance se rend aux toilettes et est agressé par un groupe de kakkuhus. Le meilleur moment pour amener cet incident est sans doute lorsque les PJ sont pris au beau milieu d'une rixe. Les kakkuhus attaquent Rance même s'il a vendu le morceau de l'artefact à nos héros car c'est lui qui, en s'en servant, a attiré l'attention de la reine. Le lieu de l'embuscade est représenté sur le plan tactique D5.



Un son impossible à identifier parvient à vos oreilles malgré le brouhaha ambiant. Un silence relatif se fait soudain, la majorité des clients ayant apparemment entendu la même chose que vous. On dirait qu'un chien court le long de l'une des allées qui longent le bâtiment, aboyant à tout rompre.

Soudain, un hurlement de terreur retentit.

La reine a ouvert un *portail du chaos* (voir le **Livre III**, page 14) à l'un des endroits représentés par une araignée rouge sur le plan A3. Vous pouvez choisir celui que vous préférez ou le déterminer aléatoirement. Le chien de la loi de 1 a perçu l'ouverture du portail et s'y dirige à toute vitesse (le hurlement provient d'un habitant du quartier qui a eu la mauvaise surprise de voir plusieurs araygnées-démons débarquer devant sa porte). En suivant le chien, les personnages tombent sur cinq kakkuhus lancés sur les traces de Rance. Les tanar'ris se dirigent en droite ligne vers leur cible, escaladant les murs des bâtiments et tendant des câbles d'une bâtisse à l'autre lorsqu'il le faut. Compte tenu de leur mode de déplacement si particulier, nos héros pourraient éprouver bien des difficultés à les rattraper. Les habitants du quartier sont terrifiés et se terrent chez eux jusqu'à ce que tout soit fini. Si les PJ perdent la trace des kakkuhus, le chien les remet sur la bonne voie. Si les personnages ne les ont pas tués, les kakkuhus interceptent Rance à côté des latrines (8) et l'attaquent aussitôt. Le malheureux pousse un cri lorsqu'il se fait mordre. L'employé de service vole à son secours en appelant à l'aide.

Les deux portiers de 2 rejoignent au plus vite leur collègue (bien qu'étant une autre araygnée-démon, Traven ne sait pas ce qui se passe; il a vu Rance faire usage de sa baguette mais n'a pas fait la relation avec le *Sceptre aux Sept Morceaux*).

Si les personnages se joignent à la lutte, ils découvrent le cadavre de Rance au milieu de l'allée et deux des employés combattant contre les kakkuhus. Traven n'a besoin que d'une fraction de seconde pour comprendre que, si les kakkuhus sont là, c'est que Rance ou l'un des deux guerriers possède un segment du *Sceptre*. Le lycosid utilise alors son



pouvoir de *ténèbres* pour augmenter les chances des tanar'ris. Si les PJ ont déjà tué plusieurs kakkuhus, Traven tente d'ouvrir un *portail* pour en appeler d'autres. Il ordonne télépathiquement aux autres araygnées-démons présentes d'attaquer les PJ et se jette sur Rance. Il fait semblant de panser les blessures du malheureux mais, en réalité, le fouille. Il trouve rapidement le segment, mais c'est à cet instant qu'arrive le chien de la loi et qu'il lui saute dessus. Fou de rage, Traven reprend sa véritable apparence et affronte l'animal. Le chien de la loi combat jusqu'à la mort, mais les araygnées-démons s'enfuient dès qu'elles ont perdu la moitié de leurs points de vie (elles se téléportent sur un toit proche d'où elles peuvent observer les PJ).

Si les personnages ramassent le segment du *Sceptre*, Traven renouvelle son pouvoir de *ténèbres*, tandis que les kakkuhus reprennent les hostilités en se téléportant de nouveau. Cette fois, ils luttent jusqu'à la mort. Pendant que ses subalternes occupent nos héros, Traven se rend invisible et joint au combat. Il tente de fuir par téléportation si tous les kakkuhus sont tués. Il sait combien sa reine apprécierait qu'il lui ramène la première partie du *Sceptre*, mais il est également conscient que des PJ en possession de ce segment pourraient bien le conduire aux autres morceaux.

Si nos héros ne se joignent pas au combat, les araygnées-démons tuent Rance et le chien, puis empoisonnent les deux employés de la *Cockatrice Dorée*. Traven utilise son pouvoir de *télékinésie* pour mettre le segment dans la poche de l'un des deux hommes, puis ramène à sa souveraine le malheureux et le morceau de l'artefact (*téléportation sans erreur*). En guise de récompense, la Reine du Chaos le transforme aussitôt en rakuplis, puis lui promet une mort très lents s'il ne lui ramène pas bientôt les segments manquants.

Toutefois pour préparer son retour vers le Marais Putride avec le segment, le lycosid a besoin d'un tour et des personnages qui seraient restés bien tranquillement dans la taverne entendent un concert de cris (quelques passants innocents viennent d'apercevoir les araygnées-démons derrière l'établissement). S'ils vont voir ce qui se passe, nos héros n'ont plus qu'à fourbir leurs armes et le combat prend la tournure décrite précédemment, (sans l'aide du chien de la loi et des deux employés de la *Cockatrice Dorée*).

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (5) : CA 2; VD 18, tl 15, es 9; DV 4; pv 20 chacun; TACO 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); AS; pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunités, camouflage; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite; RM 15%; T M (1,50 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL CM; PX 5000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté); *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, la créature voit 1d8 autres kakkuhus venir à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); enfin, le kakkuhu peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Chacune de ces trois capacités peut être utilisée alors que le monstre combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80%.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Conclusion

Les araygnées-démons créent une intense agitation dans le quartier et, une fois le combat achevé, les curieux affluent, ainsi que les gardes de la ville et quelques chiens errants.

Si Traven a survécu au combat mais sans pouvoir s'emparer du segment, il utilise son pouvoir d'*apparence altérée* pour se donner une seconde chance (par *télékinésie*). Mais les chiens errants sont des chiens de la loi qui gardent le morceau du *Sceptre* et empêchent quiconque n'est pas d'alignement loyal de l'approcher.

Si Traven a réussi à s'emparer du segment, tout n'est pas perdu. Arquestan est là pour indiquer aux PJ où trouver le morceau suivant (voir l'aventure **Une étrange rencontre** dans le **Livre III**).

Enfin, si Rance survit à l'attaque (ou si les personnages le ramènent à la vie), il n'est d'aucune utilité. Il persiste à dire que la baguette est un héritage qu'il tient de sa grand-mère et n'accepte de révéler le mot de commande que pour un prix élevé (voir l'événement 6). Il n'a nulle envie d'aller chercher les autres segments de l'artefact.

LA PASSERELLE

Eudora, une sage qui a depuis peu contracté le virus de l'aventure, a retrouvé le premier segment du *Sceptre*. Ses efforts ont toutefois attiré l'attention de la Reine du Chaos et les mercenaires qu'elle avait embauchés pour l'aider se sont tous fait occire. Eudora a dédié sa vie à la recherche de l'artefact, mais elle sait désormais qu'elle n'y survivra pas. Cette terrible révélation, alliée au péril constant qui est le sien depuis plusieurs jours, a eu un effet très négatif sur sa santé fragile et lui a fait perdre la raison.

Cette mini-aventure n'est en fait qu'une unique rencontre qui se déroule sur une passerelle perdue au milieu de nulle part (encore qu'Eudora erre désormais au hasard et qu'il soit possible de la rencontrer à peu près n'importe où). Voici plusieurs raisons pouvant mener les personnages jusqu'à la passerelle :

- Nos héros passent dans la région par hasard, peut-être en revenant de leur dernière aventure, et se retrouvent soudain en un lieu qui ne leur est pas familier. Sans doute ont-ils pris un mauvais embranchement, car le chemin emprunté actuellement ne leur dit rien. Un repère qu'ils connaissent bien (une montagne, une cité, l'océan, etc.) est toutefois visible à l'horizon. Ils ne sont donc pas perdus mais ont dévié de leur trajectoire de plusieurs kilomètres et il leur faudra des heures pour rentrer.

- Les PJ entendent des rumeurs faisant état d'étranges araignées qui infestent la région. Ces créatures attaquent tout ce qui bouge puis semblent s'évanouir dans les airs. On leur offre 2000 po (ou un montant qui vous semble plus en relation avec les primes généralement proposées dans votre campagne) pour chaque monstre tué.

- Les personnages sont engagés par l'un des parents d'Eudora, qui leur demande de la retrouver.

Les environs de la passerelle

Eudora a choisi la passerelle comme refuge contre les araygnées-démons qui la traquent sans relâche. Elle croit, à tort, que les tanar'ris ne peuvent pas l'atteindre tant qu'elle reste au beau milieu du cours d'eau (voir le plan tactique D6 pour ce qui est des détails).

La passerelle est en bois et une rambarde basse la longe sur toute sa longueur. Elle ne fait qu'une soixantaine de centimètres de large et il n'est pas prévu que l'on y passe à cheval (il est toutefois possible de tirer sa monture derrière soi). Quiconque veut traverser sans descendre de selle doit réussir un test de compétence (équitation) à -4. Si le jet est raté, le cheval refuse de poser le sabot sur la passerelle tant que le personnage n'a pas mis pied à terre. Bien évidemment, on ne peut traverser à deux de front.

La passerelle est solide, mais son étroitesse impose un malus de +3 aux jets d'initiative et annule les bonus de Dextérité à la CA et aux jets de sauvegarde (les créatures de petite taille ne subissent pas ce handicap, pas plus d'ailleurs que les araygnées-démons, solidement installées sur leurs huit pattes). Au cours d'un combat se déroulant sur la passerelle, un personnage qui est jeté à terre (renversé, affecté par un sort de *graisse*, etc.), doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles à -2 ou tomber dans l'eau.

Le cours d'eau est trop profond (environ 6 m en son milieu) pour être traversé à gué ou à dos de cheval, mais il est possible de le franchir à la nage sur un test de compétence réussi (natation). Le courant est trop violent pour ceux qui ne savent pas nager et ont l'habitude de barboter. Comme les personnages qui tombent à l'eau, ceux qui ratent leur test de natation sont emportés par le courant en direction du sud. Chaque round, ils parcourent plusieurs mètres vers l'aval et risquent la noyade (pour déterminer la distance exacte, jetez 4d8; multipliez le résultat obtenu par 30 m et ajoutez-y 1,50 m, pour un total compris entre 2,70 m et 11,10 m). Chaque round, il leur faut réussir un test de Constitution sous peine de périr noyés. Ceux qui sont peu ou modérément chargés ne subissent pas le handicap cumulatif de -2 imposé à chaque round (voir le *Manuel des Joueurs*, chapitre 14). Il faut réussir trois tests de Constitution successifs pour atteindre l'une des deux rives.

Les berges du cours d'eau, boueuses et glissantes, diminuent d'un tiers la vitesse de déplacement des créatures qui y évoluent (elles subissent également un handicap de +2 à l'initiative).

Les gros arbres représentés sur le plan tactique sont des chênes dont le tronc fait près d'un mètre de diamètre. Les branches principales sont indiquées sur le plan; elles sont situées à quelque 4 m du sol et sont assez larges pour qu'il soit possible d'y grimper et de combattre dans les mêmes conditions que sur la passerelle (les branches plus petites peuvent servir de prises). Les petits arbres sont des saules auxquels il est impossible de monter.

Araignée du soir, désespoir

> Le petit sentier que vous suivez ne reste jamais droit plus de quelques dizaines de mètres. Les nombreux promontoires rocheux et autres bosquets pourraient cacher à peu près n'importe quoi.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, demandez à vos joueurs quelle est la disposition de leur groupe. Laissez-leur tout le temps nécessaire pour prendre les précautions qu'ils pourraient juger utiles.



La Passerelle

Soudain, le chemin tourne à angle droit et plonge vers une petite rivière aux berges couvertes de roseaux. Saules et chênes se dressent à quelques mètres des rives. À une centaine de mètres de vous, le sentier aboutit à une étroite passerelle qui traverse le cours d'eau. Un humanoïde aux longs cheveux blancs et sales est assis au beau milieu de cette passerelle et regarde l'eau d'un air pensif. La créature chante une mélodie populaire d'une voix enfantine; peut-être essaye-t-elle de communiquer avec les poissons.

La créature en question n'est autre qu'Eudora, mais de loin, les personnages n'ont aucune chance de remarquer qu'il s'agit d'une humaine d'âge avancé. Eudora ignore leur présence tant qu'ils ne se font pas remarquer. Par contre, plusieurs kakkuhus, arrivés tout récemment, ont eu le temps de se cacher dans les chênes qui bordent la rivière de part et d'autre de la passerelle (voir le plan tactique D6). Eux sont au courant de la présence des PJ mais ne savent pas quoi faire à leur sujet. Pour le moment, ils restent tapis et les observent.

Si les PJ attirent l'attention d'Eudora (par exemple en criant), elle se lève et leur fait de grands signes de la main.

"Bien le bonjour, gentes dames et gentils damoiseaux, hurle-t-elle en retour. Les agents de la reine sont partout, et vous feriez bien de me rejoindre sur ce sanctuaire qu'offre la rivière. Êtes-vous blessés? Ne craignez rien, ma baguette aura tôt fait de vous soigner."

Quand elle se lève, les PJ voient qu'il s'agit d'une vieille femme. Le sanctuaire dont elle parle n'est autre que la passerelle.

Si nos héros prennent leur temps, Eudora leur fait signe de se hâter. Les deux kakkuhus situés dans les arbres de l'ouest déroulent chacun un globe gluant auquel ils impriment un mouvement de balancier pour attraper leur proie, tandis que ceux qui se trouvent dans les chênes de l'est tirent des fils qu'ils accrochent aux arbres de l'autre rive. Eudora ne remarque rien, et les PJ non plus (à moins que l'un d'eux ait jeté un sort de *détection de l'invisibilité*). Tant que nos héros n'interviennent pas, les kakkuhus restent cachés et tentent de saisir Eudora dans leurs toiles. S'ils y parviennent, ils l'attirent dans les arbres de la berge occidentale et essaient de la paralyser avec leur venin. Si cela fonctionne, il leur faut 2 rounds pour l'embobiner dans un cocon de toile. Puis ils se téléportent vers le Marais Putride avec Eudora et le premier segment du *Sceptre*.

Si les personnages s'avancent sur la passerelle, l'un des kakkuhus utilise son pouvoir de *ténèbres*, tandis que les autres attaquent avec leurs toiles. Si les PJ parviennent à éviter les toiles ou à les trancher, les araygnées-démons quittent leurs arbres et se ruent à l'assaut. Elles peuvent traverser la rivière au-dessus de la passerelle (à l'aide des câbles qu'elles ont tendus) et sont également capables de combattre dans cette position, la tête en bas.

Si nos héros agissent de manière totalement inattendue (par exemple en attaquant Eudora), deux kakkuhus se jettent sur la vieille femme, tandis que les autres attaquent les PJ.

Quoi qu'il advienne, Eudora utilise ses sorts du mieux qu'elle peut, et toujours à l'encontre des kakkuhus.

Eudora, devin humaine de niveau 5 : CA 10; VD 12; pv 10; TAC0 20; #AT 1 ou 2; Dég 1d4 (dague) ou 1d4/1d4 (dague de lancer); AS sorts, talents de devin; TA M (1,53 m); NM stable (12); AL LB; PX aucun.

Notes : bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type divination; les créatures qu'elle prend pour cible avec ses propres sorts de divination subissent, elles, un malus de -1. Un sort de plus par niveau (de type divination). Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques mentales (Sagesse élevée).

Talents de sage (folklore régional) (16), histoire ancienne (14), histoire locale (14).

FOR 8, DEX 9, CON 8, INT 15, SAG 16, CHA 14.

Caractère : paranoïaque, totalement éparpillée.

Sorts (5/3/2) : 1) *charme-personne, détection de la magie**, *projectile magique, protection contre le mal, tour mineur*; 2) *ESP**, *nuage puant, rayon débilitant*; 3) *boule de feu, clairvoyance**.

* Divination.

Équipement : premier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*.

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (4) : CA 2; VD 18, tl 15, es 9; DV 4; pv 20 chacun; TACO 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); AS; pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunités, camouflage; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite; RM 15%; T M (1,50 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL CM; PX 3000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté); *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 nouveaux kakkuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou



d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante ; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); enfin, le kakkuhu peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Chacune de ces trois capacités peut être utilisée alors que le monstre combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80%.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Conclusion

Si Eudora survit au combat ou si les personnages la ramènent à la vie, elle peut s'avérer utile bien qu'ayant totalement perdu la raison. À moins qu'on ne la soigne, elle passe son temps à chanter à mi-voix ou à serrer les bras autour de son corps en restant silencieuse. Si quelqu'un l'encourage à parler, elle le fait comme une fillette joueuse, mais parsème son discours enfantin de références involontaires à la Reine du Chaos. Elle est incapable de répondre directement à une question posée et change souvent de sujet :

- "Je déteste les chiens. Ils ont des crocs acérés et venimeux."
- "Vous aimez les araignées ? Moi, pas !"
- "Méfiez-vous de la reine. Elle cherche ce qui a été perdu et morcelé."
- "De quoi sont faits les nuages ?"
- "J'avais un bâton qui a été cassé puis réparé."

Il n'est pas plus aisé de questionner Eudora à l'aide d'un sort de *communication avec les morts*. Elle peut être soignée par un sort de *guérison*. Si les personnages lui en font bénéficier, elle a perdu tout désir de réunir les morceaux du *Sceptre* mais peut leur raconter l'histoire de l'artefact et leur décrire quels sont ses pouvoirs mineurs (ceux des divers segments). Elle ne connaît pas les autres pouvoirs du *Sceptre*, ni ses effets secondaires, et ne peut qu'émettre quelques spéculations. Elle ignore que Miska est immunisé contre l'influence loyale du sceptre et que le simple fait d'utiliser l'artefact suffit à alerter la Reine du Chaos. Elle sait que les vaatis ont créé le *Sceptre* mais ignore quasiment tout d'eux. Elle ne sait pas non plus où peuvent se trouver les autres segments du *Sceptre aux Sept Morceaux*.

DANS LES ENTRAILLES DE LA TERRE

Le deuxième segment du *Sceptre aux Sept Morceaux* se trouve loin sous terre, dans l'antre d'un aboleth du nom de Tichthys. Contrairement à Osakay, le naga ténébreux du chapitre précédent, Tichthys a passé plusieurs années à étudier l'objet et sait de quoi il retourne. Il connaît par exemple le mot de commande permettant d'invoquer le pouvoir de *lenteur* (*coelum*) et n'ignore pas que ce segment fait partie d'un artefact de la Loi. L'aboleth aimerait bien posséder le *Sceptre* tout entier (il n'a aucune notion des effets secondaires), mais n'a nulle envie de partir le chercher en personne car il trouve une telle entreprise trop périlleuse et extrêmement problématique pour un membre de sa race. Il lui faut donc agir différemment. Il sait, par exemple, qu'il existe au moins un segment plus petit que celui qu'il détient, et il ne doute pas qu'un groupe de stupides aventuriers (les PJ) ne manquera pas de venir un jour le voir, lui donnant ainsi l'opportunité de se saisir de leur partie de l'artefact (voir 26 pour de plus amples de détails).

L'entrée du repaire de Tichthys est située dans une région de collines, distante de près de 3 500 km du tombeau de Syril, là où les personnages ont peut-être découvert le premier segment. La région environnante est totalement sauvage, et la ville la plus proche se trouve à plus de 150 km. Les PJ n'ont que deux manières d'y être logiquement attirés : soit en suivant les indications conférées par le premier segment, soit après avoir reçu la visite d'Arquestan (voir le **Livre III**).

À la recherche de l'antre de Tichthys

L'entrée du repaire de l'aboleth est située au plus profond d'un réseau de terriers gobelins. S'ils ne disposent d'aucune assistance, les personnages risquent d'en avoir pour des semaines entières avant de trouver la bonne galerie. Toutefois, s'ils possèdent le premier morceau du *Sceptre*, il peut les guider jusqu'au suivant (voir le **Livre III**) et donc les aider à négocier le véritable labyrinthe qui s'offre à eux. Grottes et galeries font des collines de la région de gigantesques blocs de gruyère, mais un seul passage mène là où nos héros désirent se rendre.

S'ils n'ont pas le premier segment, les PJ ne peuvent trouver ce lieu qu'après avoir négocié avec Arquestan (ce dernier soupçonne qu'il pourrait y avoir un morceau de l'artefact par ici, car un ami lui a dit avoir déjà vu à plusieurs reprises des groupes de kakkuhus dans les galeries). Le duc des vents donne aux personnages un plan permettant de se retrouver dans les terriers gobelins. Il n'est pas obligatoire de faire jouer ces kilomètres de galeries ; l'aventure proprement dite débute en 1 sur le plan du niveau 1.

Si vous le souhaitez, vous pouvez toutefois proposer cette rencontre lorsque les personnages se trouvent dans les anciens repaires de gobelins :

Le complexe de cavernes dans lequel vous vous trouvez semble ne pas avoir de fin. Grottes et tunnels sont déserts, et seule l'eau qui goutte parfois vient rompre le silence. Ici et là, vous discernez des signes d'habitation : des cendres froides, une porte défoncée, et ainsi de suite. Les lieux ont apparemment été abandonnés depuis bien longtemps.

Vous traversez une vaste salle jonchée de débris, qui devait accueillir un bon nombre de soldats, si l'on peut en juger par les restes, lorsque vous vous rendez compte que quelque chose vous surveille. La tête est couverte de fourrure, le museau pointu et les yeux sont ceux d'un prédateur. Le corps qui va avec est court sur pattes, mais suffisamment large d'épaules pour vous donner l'impression que vous vous trouvez face à un tapis à poils longs, doté de griffes acérées. Sans parler de ses crocs. L'animal a l'air tout sauf amical. Il émet soudain un sifflement qui ressemble au bruit que produit la rencontre d'un tas de neige et d'un feu brûlant.

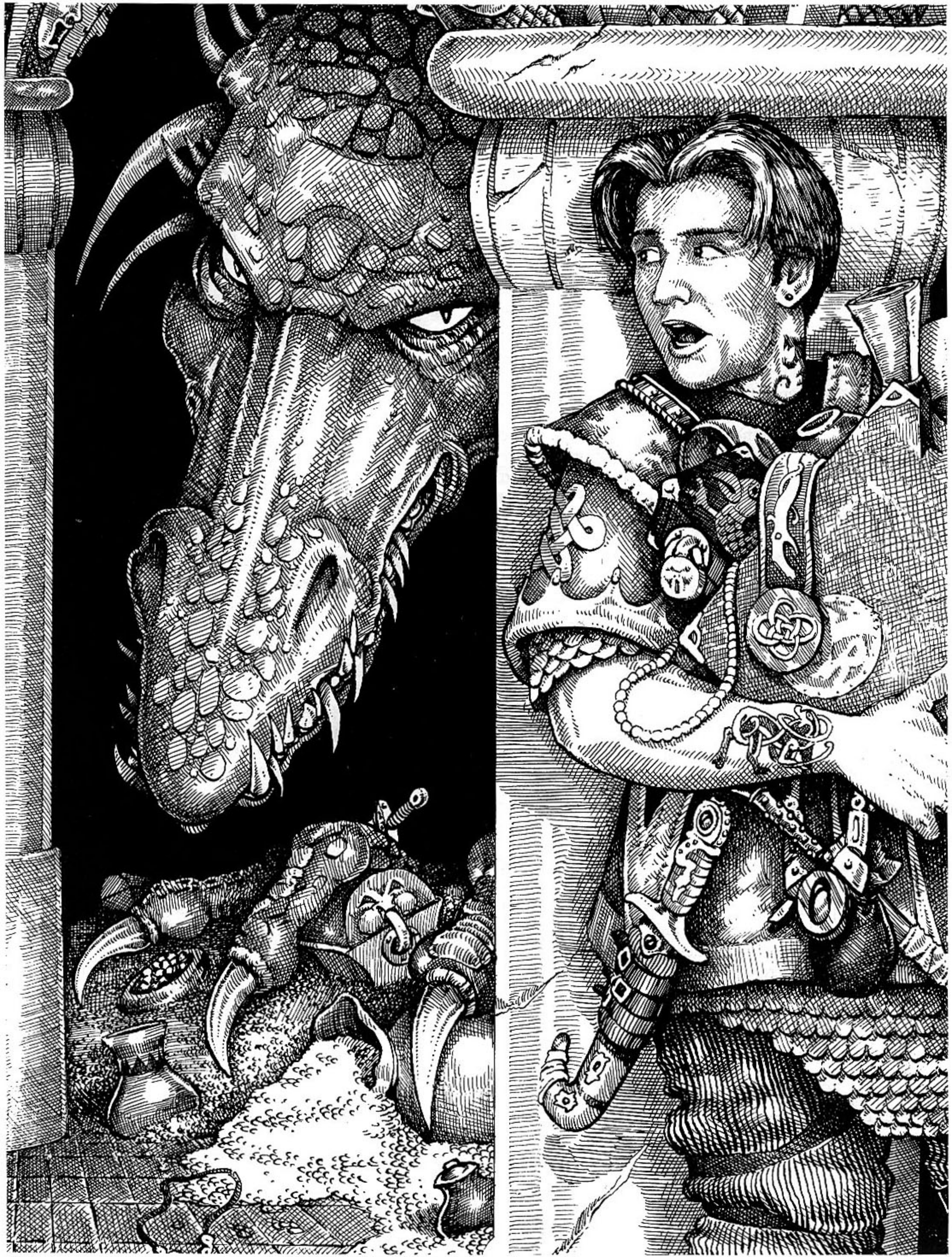
"Thisbe ! Veux-tu arrêter ? Attends qu'ils mordent les premiers, mal élevé."

La voix est claire et joviale, et l'être qui vient de s'exprimer apparaît tout d'un coup dans une légère pluie d'étincelles, comme une apparition magique. Il s'agit d'un humanoïde de petite taille, au nez rond comme une patate et aux longs cheveux roux et entremêlés.

"Bon, j'imagine que vous ne faites que passer, pas vrai ? Pas la peine de se mettre en colère pour si peu. Mazzel Vivelame, Thisbe et compagnie, à votre service."

Mazzel est un aventurier gnome. Avec son blaireau géant apprivoisé et quelques camarades, il explore ce complexe pour déterminer si lui et les siens pourraient s'y installer (les autres gnomes sont cachés tout près et protègent leur compagnon si les PJ tentent de lui faire des misères). Mazzel n'a nulle envie de se battre. Au moindre signe de danger, il devient invisible et détale en vitesse. Ses quatre comparses protègent sa fuite à l'aide d'un sort de *graisse*, d'une illusion représentant une herse qui s'abat derrière le gnome (accompagnée d'une *rumeur illusoire* pour produire le bruit) et d'un carreau d'arbalète. Thisbe suit son maître, mais en veillant toujours à rester entre le gnome et les personnages. Si les PJ sont d'humeur badine, Mazzel peut leur apprendre les choses suivantes :

• Une tribu de gobelins vivaient autrefois dans ces cavernes, mais des géants des collines les ont un jour réduits en esclavage. S'il faut en croire les animaux de la région, les géants ont été défaits il y a de nombreuses années et les cavernes sont depuis restées désertes.





• Le complexe s'étend sur des kilomètres, et certaines cavernes sont si profondes que même les gobelins ne s'y rendaient jamais. Il semblerait que des hommes-poissons très nerveux y résident. Ils refusent de parler à qui que ce soit, à moins qu'ils en soient incapables, et n'aiment guère les visiteurs.

Mazzel désire également savoir pourquoi les PJ sont ici :

• "Vous cherchez des trésors? Y'en n'a pas."

• "Des monstres, alors? Y'en n'a pas non plus en haut, sauf peut-être pour ce qui concerne une colonie de gnomes, dans les mois à venir. Bien sûr, y'a les hommes-poissons, mais ils n'ont pas l'air d'avoir d'autre trésor que leurs champs de champignons."

Mazzel ignore tout du *Sceptre* et ne sait pas non plus ce que font véritablement les habitants des cavernes profondes. Il a l'intention de rester quelque temps dans le coin pour voir si des monstres remontent parfois des profondeurs.

Mazzel, guerrier/voleur gnome de niveau 7/8 : CA 0 (*bracelets de défense CA 4*, bonus de Dextérité); VD 6; pv 36; TAC0 14 (13 avec son *épée courte +1*, 11 avec ses *fléchettes +1* et son bonus de Dextérité); #AT 3/2 ou 3; Dég 1d6+1 (*épée courte +1*) ou 1d3+1/1d3+1/1d3+1 (*fléchettes +1*); AS capacités raciales, talents de voleur; DS capacités raciales; TA P (98 cm); NM élite (14); AL CB; PX aucun.

Notes : +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets produits par les objets magiques.

FOR 15, DEX 18, CON 14, INT 12, SAG 11, CHA 10.

Caractère : prudent, large d'esprit.

Talents de voleur :

crocheter des serrures (65%), déplacement silencieux (65%), détecter des bruits (55%), grimper (75%), lire des langues inconnues (25%), se cacher dans l'ombre (70%), trouver/désamorcer des pièges (55%), vol à la tire (80%).

Équipement : anneau d'invisibilité, 6 *fléchettes +1*, *épée courte +1*, *bracelets de défense CA 4*, 3 pincées de *poudre de toux et d'éternuement*, *médaillon de projection mentale* (non porté).

Gnomes, guerriers/illusionnistes de niveau 2/2 (4) : CA 8 (bonus de Dextérité); VD 6; pv 4 chacun; TAC0 19 (18 lorsqu'ils se servent de projectiles grâce à leur Dextérité); #AT 1 ou 2; Dég 1d6 (épée courte) ou 1d4/1d4 (arbalète légère); AS sorts, capacités raciales, mages spécialisés; DS capacités raciales; TA P; NM élite (13); Int haute (12); AL CB; PX aucun.

Notes : +4 au jet de sauvegarde contre les sorts et les effets générés par les objets magiques.

+1 au jet de sauvegarde contre les sorts de type illusion/fantasme, tandis que leurs adversaires ont -1 contre leurs sorts de ce type. Bénéficient d'un sort supplémentaire par niveau (de type illusion/fantasme).

Sorts (3) : 1) *graisse*, *force fantasmatique**, *rumeur illusoire**.

* Illusion/fantasme.

Thisbe (blaireau géant) : CA 4; VD 6, cr 3; DV 3; pv 15; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d3/1d3/1d6; TA M (1,20 m de long); NM moyen (8); Int partielle (3); AL N; PX 120; BMA(2)/83.

L'antre de Tichthys

Sauf indication contraire, aucune caverne de ce complexe n'est éclairée et les salles et galeries sont naturelles. La hauteur des tunnels et cavernes dépend de leur largeur, selon les formules suivantes : (tunnel : hauteur = largeur x 1,5) et (caverne : hauteur = largeur x 2). Par exemple, la salle 1a fait 4,50 m de large et 6 m de long; son plafond s'élève à une hauteur de 9 m.

Tous les murs sont lisses et humides, ce qui les rend difficiles à escalader (considérez qu'ils sont légèrement glissants, ce qui impose une pénalité de 25% au jet de dés). Dans toutes les sections naturelles, il y a de nombreuses stalactites de petite taille au plafond, mais presque aucune stalagmite (elles ont pour la plupart été cassées au fil des déplacements des créatures).

À moins qu'ils ne soient davantage détaillés, les trous naturels font de 12 à 18 m de profondeur (9 m + 1d3 x 3 m) et ne recèlent rien de particulier.

Les salles 20 à 26 sont totalement immergées. Là, les stalagmites sont encore nombreuses.

Les plans

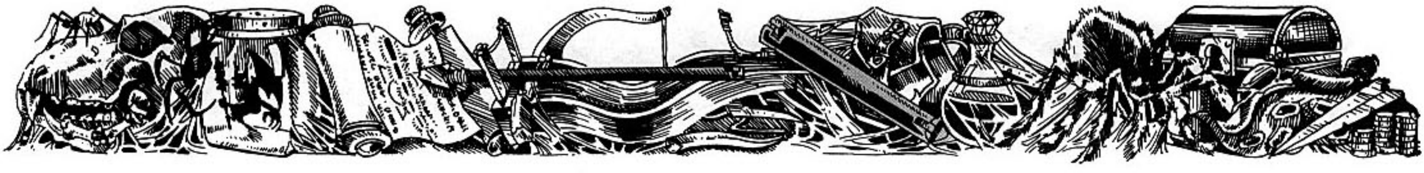
L'antre de Tichthys est constitué de quatre niveaux principaux (différenciés par des chiffres) reliés par de longs passages. Les niveaux A, B et C sont des niveaux intermédiaires de petite taille.

Le deuxième segment

Lorsque les personnages pénètrent dans le complexe, le deuxième morceau de l'artefact est en 26 (niveau 4). Si les PJ détiennent le premier segment, ils peuvent à tout moment déterminer dans quelle direction se trouve le suivant (chaque fois qu'ils désirent le faire, le segment les oriente vers 26). Sauf précision contraire, la direction indiquée dépend du niveau atteint par les PJ (elle est précisée au début de chaque niveau).

Tichthys

Tichthys a un cerveau très actif mais un corps particulièrement apathique. Il préfère passer son temps allongé dans un cocon de bave et commander ses serviteurs



par télépathie. Il maintient un contact occasionnel avec les skums du complexe, mais aussi avec les kuo-toas et l'autre aboleth (voir 19). Dès que les personnages déclenchent une alarme ou attaquent un monstre, Tichthys l'apprend en quelques minutes. L'aboleth ne se préoccupe pas des PJ tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 3, moment à partir duquel il les considère enfin comme une menace. Dès qu'il les repère au niveau 3, il les suit en permanence, laissant toutefois ses serviteurs se débrouiller seuls tant qu'ils n'ont pas atteint le niveau 4.

S'il en a la possibilité, l'aboleth tente de renforcer ses défenses lorsque les PJ se replient ou s'arrêtent pour se reposer (voir **Conclusion**, page 70).

Niveau 1

Ce niveau se trouve à quelque 30 m sous la surface. Le premier segment indique qu'il faut continuer à descendre en direction de l'est.

1. Entrée

> Le passage tortueux que vous suivez depuis des heures finit par se rétrécir de façon inquiétante. Il est évident que vous ne devez pas vous attendre à disposer de beaucoup de place pour manœuvrer dans les minutes à venir. Et comme si cela ne suffisait pas, une forte odeur de pourriture émane d'un endroit tout proche.

À moins que les personnages ne se déplacent sans lumière et sans le bénéfice de l'infravision, ils peuvent aisément voir une partie de la salle 1a.

1a. Caverne de cristal

Les murs de cette salle s'ornent de mille fragments de cristal multicolore. Au premier coup d'œil, on pourrait croire qu'il s'agit là d'un gisement naturel, mais c'est en fait Tichthys qui a ordonné qu'ils soient placés en ce lieu il y a de nombreuses années. Toute source de lumière génère de multiples reflets, ce qui est totalement inoffensif.

Alerte : les sources de lumière importante (tels un sort de *lumière éternelle* ou une lampe-tempête), magnifiées par les cristaux, réveillent les criards de 1b, qui font aussitôt entendre leur douce voix.

1b. Signal d'alarme

Une brève visite rendue des gnomes de Mazzel a encouragé les serviteurs de Tichthys à bien approvisionner cette salle en déchets particulièrement malodorants pour que les cinq criards qui résident ici n'aient aucune envie de partir. En effet, l'aboleth ne veut pas que les fongus se promènent dans son antre tant qu'il y a des risques d'intrusion. Les criards constituent un système d'alarme particulièrement économique et efficace; on les entend dans la totalité de l'étage.

Alerte : le fait de déranger les criards n'est pas sans conséquence. L'ombre des roches, qui passe généralement son temps à épier ses proies potentielles en 3, revient aussitôt en 2 et surveille les deux passages venant du nord. Pour leur part, les skums de 3 arrêtent de travailler et se cachent pour monter une embuscade.

Criards (fongus) (5) : CA 7; VD 1; DV 3; pv 14 chacun; TAC0 17; #AT aucune; Dég aucun; AS hurlements; DS hurlements; TA M (1,50 m de haut); NM stable (12); Int aucune (0); AL N; PX 120 chacun; BM/125.

Notes : ces monstres se mettent à hurler dès qu'ils perçoivent une lumière importante dans un rayon de 10 m ou le moindre mouvement dans un rayon de 3 m. Leurs cris sont audibles dans tout l'étage. Il suffit qu'un criard commence à se faire entendre pour que les autres se joignent à lui.

2. Caverne de l'ombre des roches

Si l'opportunité se présente, l'ombre des roches tente de surprendre les personnages avant qu'ils arrivent en 2.

> Les os éparpillés sur le sol de cette salle laissent penser qu'elle abrite un carnivore. Vous ne voyez toutefois aucune trace de nid ou de paillasse.
>
> Il y a deux autre tunnels en plus de celui qui vous a amenés ici. Ils sont légèrement plus larges que celui que vous avez emprunté, et nettement moins lisses. L'un part en direction du nord, l'autre du sud.

Une ombre des roches errante a décidé de s'installer ici après être arrivée par le sud. Les esclaves de 3 étaient en effet des proies faciles pour elle. Tichthys a choisi de ne pas la faire tuer et préfère lui envoyer des esclaves désarmés de temps à autre afin de la contenter. Les skums effectuent désormais le travail qui était autrefois dévolu aux esclaves.

L'ombre des roches a creusé d'autres tunnels qu'elle utilise pour chasser (en rouge sur le plan). Ces galeries mesurent près de 2,40 m de haut pour un peu moins de 1,50 m de large. Contrairement aux passages naturels, elles ne s'ornent ni de stalactites ni de stalagmites, et l'on distingue nettement des traces de griffes sur les parois. Partout où l'un de ces tunnels en longe un autre, le mur est parsemé de fissures qui permettent à l'ombre des roches de voir ce qui se déroule dans la galerie principale. Si une proie potentielle passe par là, le monstre l'attaque en pulvérisant la fine paroi rocheuse.

L'ombre des roches occupe le plus clair de son temps à épier les skums de 3, mais comme ils sont conscients de sa

présence, ils ne s'approchent jamais du mur ouest de leur caverne.

Si elle détecte les PJ avant d'avoir été elle-même repérée, l'ombre des roches se terre dans l'un de ses tunnels pour les surprendre. Si nos héros passent près d'elle, elle attaque comme indiqué plus haut.

Les personnages peuvent détecter les fissures comme s'il s'agissait de portes secrètes. Ils peuvent eux aussi tenter d'enfoncer la fine paroi (comme s'il s'agissait d'une porte verrouillée) mais ont, ce faisant, 50 % de chances de provoquer un éboulement (voir les caractéristiques de l'ombre des roches).

Notes : ces tunnels sont parfaitement solides tant que nos héros ne commencent pas à faire des trous dans tous les murs. Ceux qui étudient les fines parois résultant de l'activité de l'ombre des roches ne remarquent rien d'inquiétant sauf si les joueurs vous demandent spécifiquement quel est le risque à enfoncer un tel mur. Dans ce cas, jetez les dés et, en cas de succès, indiquez-leur qu'il y a 1 chance sur 2 de provoquer un éboulement dans ce cas de figure.

La galerie qui file droit vers le sud débouche sur un véritable labyrinthe de tunnels tortueux et enchevêtrés (non représenté sur le plan). Si les personnages s'y aventurent, ils sont assurés de se perdre, à moins de posséder un moyen infaillible de déterminer la direction dans laquelle ils avancent (comme la compétence sens de l'orientation, certaines capacités raciales ou le premier segment du *Sceptre*, qui ne cesse d'indiquer l'est) ou de faire en sorte de pouvoir revenir sur leurs pas. Il suffit généralement de marquer le chemin parcouru, car il n'y a là presque aucune créature susceptible de faire disparaître ces marques derrière nos héros (à moins que l'ombre des roches ne soit encore vivante ; dans ce cas, elle ne se gêne pas pour effacer consciencieusement le moindre signe et pour suivre les PJ dans le labyrinthe).

Si les personnages ne prennent aucune précaution et se perdent, il leur faut réussir un test d'Intelligence pour retrouver la sortie (faites jeter le dé au personnage le plus intelligent du groupe, qui devra obtenir un résultat inférieur ou égal à la moitié de sa caractéristique ; il a droit à un tel jet toutes les quatre heures). En cas de réussite, les PJ sortent du labyrinthe 1d4 heures plus tard.

Après au moins une heure passée dans le labyrinthe (même s'ils sont perdus), les personnages finissent par découvrir une petite grotte dans laquelle l'ombre des roches entasse ses richesses. Il y a là un cadavre impossible à identifier (l'ombre des roches n'a pas achevé son dernier repas), un tas de vêtements en loques et d'objets cassés, sept pierres précieuses valant chacune 10 po (base), deux autres valant chacune 50 po (base) et quatre enfin d'une valeur unitaire de 100 po (base). Il y a aussi 6000 pe, 2 *potions de respiration aquatique*, un parchemin sur lequel sont inscrits deux sorts d'*eau aérée* (rédigé au 12ème niveau), *une baguette de métamorphose* (9 charges), un *collier d'adaptation* et une paire de *gantelets de maladresse* (contrairement à la norme en vigueur,





ceux-ci semblent être des *gantelets de nage et d'escalade*). Les vêtements et objets détruits sont sans la moindre valeur. Par contre, si les personnages examinent avec soin les pièces d'électrum, ils y trouvent un disque en cuivre sur lequel est gravé le mot de commande de la *baguette de transformation*.

Alerte : le moindre bruit de combat en 2 alerte les skums de 3.

Ombre des roches : CA 2; VD 6, cr 1-6; DV 8+8; pv 56; TAC0 11; #AT 3; Dég 3d4/3d4/1d10; AS éboulement, *confusion*, surprise; TA G (2,40 m de haut, 1,50 m de large); NM élite (13); Int moyenne (8); AL CM; PX 4000; BM/282.

Notes : la vitesse d'excavation varie en fonction de la dureté de la substance traversée (6 dans la terre meuble, 1 dans la pierre dure). Si elle attaque en passant au travers d'une paroi, l'ombre des roches bénéficie d'un bonus de -5 à son jet de surprise.

Son regard produit l'équivalent d'un sort de *confusion*.

Si elle tombe à 30 points de vie ou moins, l'ombre des roches tente de provoquer un éboulement (en plus de ses attaques normales). Il y a alors 25 % de chances par round que ce phénomène se produise. Si c'est le cas, il affecte 6 m de galerie (ou 6 m sur 6 m dans une caverne). L'ombre des roches ne subit pas le moindre dégât, au contraire des autres créatures prises dans la zone dangereuse (4d10 points de dégâts, total pouvant être divisé par deux en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles). Sur un jet de sauvegarde réussi, un PJ est touché par plusieurs pierres mais ne finit pas enterré. Par contre, en cas d'échec, il se retrouve sous 50 cm à 1 m de terre et de pierres et doit être secouru par ses camarades. Les personnages ensevelis commencent à suffoquer au bout de 2d4 rounds (voir le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). Il faut 4d4 rounds pour libérer un PJ coincé de la sorte (3d4 si un PJ maîtrisant la compétence mines ou ingénierie dirige les travaux).

3. Ferme à champignons

> La puanteur qui règne dans cette salle fait fortement penser à une basse-cour en plein été, mais l'air est frais et humide. Le sol est couvert d'un véritable tapis d'engrais sur lequel poussent une infinité de champignons variés. Certains spécimens ne font qu'un ou deux centimètres de haut tandis que d'autres en remontreraient à un petit-homme.

Les serviteurs de Tichthys qui œuvrent dans cette salle passent leur temps à s'occuper des champignons. S'ils sont encore au travail, on peut les entendre s'activer à 20 m de distance sur un jet de détecter des bruits réussi.

Depuis la venue de l'ombre des roches, la culture des champignons est le domaine des skums équipés de longs crochets. Il y a dans cette caverne plusieurs variétés de champignons qui dégagent une odeur de viande pourrie. Les écrevisses de 18, 19 et 22 en sont particulièrement friandes.

Le point d'eau de l'extrémité sud de la grotte est vide et sa profondeur ne dépasse pas 1,20 m. Les skums l'utilisent pour éviter que leur épiderme se dessèche. Alors que les autres travaillent, deux d'entre eux passent leur temps à circuler avec un seau et une serpillière pour humidifier la peau de leurs congénères.

Lorsqu'ils sont alertés par un bruit, les skums vont se cacher dans la partie orientale de la caverne. Ils se font tout petits et attendent de voir ce qui se passe. Lorsque les personnages font leur apparition, deux des créatures les attaquent de front, tandis que les autres essayent de les contourner pour les assaillir par les flancs et par l'arrière. Les skums ne poursuivent pas les PJ au-delà de cette salle.

Lisez le passage suivant à vos joueurs quand les skums passent à l'offensive :

> Plusieurs humanoïdes dotés d'une queue de poisson et d'yeux vitreux émergent de la forêt de champignons et se dirigent vers vous. Leur peau est grise et huileuse et ils sont équipés d'armes d'hast pour le moins rudimentaires.

Nos héros ne devraient pas éprouver la moindre difficulté à se défaire des huit skums qui travaillent ici (à raison de deux par pièce). S'ils étudient la dépouille de leurs ennemis, ils ont la confirmation que leurs peau est en effet extrêmement huileuse.

S'ils font des prisonniers, ils peuvent apprendre pas mal de choses. Mais les skums sont sourds et ne communiquent qu'à l'aide de capacités télépathiques très restreintes et les personnages n'ont aucune chance de se faire comprendre d'eux sans un sort de *langues* ou de *langages des monstres*. Les skums ignorent tout du *Sceptre*, mais se font une joie de partager tout ce qu'ils savent sur le complexe à condition qu'on les laisse humecter leur peau.

• Ils ramassent les champignons pour se nourrir, mais aussi pour nourrir les maîtres et leurs animaux.

• Les maîtres sont de grands poissons avec de longs tentacules. Ils peuvent faire mal rien qu'en pensant. Il y a un grand maître et un petit maître.

• On peut trouver le petit maître en descendant le long tunnel puis en continuant un peu à plat jusqu'à ce que l'on ait traversé la seconde ferme. Ensuite il faut encore descendre et franchir le monstre aux cordes et les salles des petits gardiens. Pour aller voir le grand maître, il faut nager longtemps après la mare où vit le petit maître.



Le passage précédent est une description nébuleuse du chemin qui permet de traverser les niveaux A, 2, B, 3 pour parvenir au niveau 4, en passant par 4, 7, 8, 12, 13, 14, 18 et 19.

Les skums ne sont jamais allés au-delà de 19 et ne savent donc pas ce qui s'y trouve. Ils ne se souviennent pas avoir jamais vu le grand maître. Ils ne sont pas au courant de l'existence des driders et des araignées du niveau A. Le "monstre aux cordes" est le crabe-pêcheur du niveau C, qui les impressionne tout particulièrement. Les "petits gardiens" sont les fongus violets de 14. Les skums ne comprennent pas pourquoi ils sont dangereux. Ils savent seulement que ces gardiens ressemblent au petit maître caché dans un champignon (allusion aux quatre tentacules d'un fongus violet).

• Si les personnages demandent davantage de détails sur les petits gardiens, les skums leur apprennent qu'ils n'entrent jamais dans la salle où les gardiens se trouvent, sans être auparavant allés voir les sages-femmes. Ces dernières vivent à côté de la grande boue et enduisent les skums d'une vase spéciale qui les protège des petits gardiens (voir 11).

• Au bout de quelque cinq minutes de conversation, les skums cessent subitement de parler. Tichthys vient de s'apercevoir de ce qui se passait et leur a ordonné de se taire. Les PJ ne peuvent en apprendre davantage, même s'ils charment ou intimident les skums.

Alerte : Tichthys est conscient de l'arrivée des personnages peu de temps après qu'ils se sont fait repérer par les skums. L'aboleth envoie alors un message télépathique à tous ses serviteurs pour les prévenir de se tenir sur leurs gardes.

Skums (8) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 15 chacun; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force); #AT 3 ou 1; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure) ou 2d4 + bonus de Force (long crochet); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacun; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

Les mâles ont 18 en Force (+1/+2), les femelles 18/50 (+1/+3). Il y a dans ce groupe quatre mâles et quatre femelles.

Les longs crochets à champignons peuvent être utilisés comme des armes d'hast et permettre ainsi aux skums du second rang d'attaquer (2d4 points de dégâts). Le handicap que ces créatures subissent généralement lorsqu'elles manient une arme (-2) ne s'applique pas.

Équipement : long crochet à champignons, panier plein de champignons divers.

Niveau A

Ce niveau se situe à environ 45 m sous la surface. Le premier segment indique qu'il faut toujours descendre, mais en direction du sud-est, cette fois.

4. Vers les Tréfonds Obscurs

> Le passage tortueux que vous suivez depuis peut-être 200 m s'enfonce sans cesse sous terre. Enfin, vous atteignez une bifurcation : une galerie continue vers l'est en terrain à peu près plat tandis que l'autre continue de descendre en direction du sud.

Le passage sud s'éloigne de l'antre de Tichthys et finit par aboutir dans les Tréfonds Obscurs. Si les personnages l'empruntent, ils parcourent plusieurs kilomètres sans rien rencontrer. S'ils possèdent le premier morceau du *Sceptre*, il leur suffit de s'y référer pour obtenir la confirmation qu'ils s'éloignent de leur objectif. Au niveau de l'intersection, le segment indique sud-est et vers le bas; au fur et à mesure que les PJ progressent dans le tunnel, la direction à suivre évolue pour finalement devenir est et vers le haut, c'est-à-dire que nos héros descendent peu à peu en dessous du niveau 4. Au bout de quelques heures, le couloir tourne vers l'ouest et continue de s'enfoncer, ce qui devrait dissiper les dernières illusions des PJ.

S'ils ne remarquent pas qu'ils sont perdus ou ne possèdent pas le premier morceau de l'artefact, faites jouez la rencontre suivante :

> Après environ cinq heures de marche, vous émergez du tunnel étroit que vous suiviez pour pénétrer dans une large galerie haute de plafond. Vous pouvez même marcher à quatre de front si vous le souhaitez. Par contre, vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez, hormis que c'est très profond.

Le passage fait 6 m de large et 15 m de plafond.

Si les personnages l'empruntent pendant une demi-heure, ils finissent par croiser un groupe d'araignées éclipsantes. Les patrouilles drows qui passent parfois dans cette région calment ces créatures en leur offrant de la nourriture, mais nos héros auront bien du mal à faire de même (voir plus bas). Les araignées s'attendent à être nourries, aussi n'attaquent-elles pas immédiatement mais font-elles jouer leurs mandibules. Il n'existe qu'une seule manière de les calmer : leur donner à manger, mais elles ne dévorent que des proies vivantes. Si les PJ ne les ont pas nourries au bout de 3 rounds, elles se jettent sur eux avec férocité.



Araignées éclipsantes (araignée) (7) : CA 7 ; VD 6, tl 15 ; DV 5+5 ; pv 30 chacune ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; AS poison, changement de plan ; TA E (5,20 m de diamètre) ; NM champion (15) ; Int faible (7) ; AL N ; PX 1 400 chacune ; BM/11.

Notes : ces créatures ont le moyen de quitter le Plan Primaire pour le Plan Éthéré et de revenir avant la fin du round. Elles bénéficient d'un bonus de -3 à l'initiative et, si elles la remportent de 4 points ou plus, elles délivrent leur attaque et disparaissent avant que leurs adversaires aient le temps de frapper. Lorsqu'elles combattent dans le Plan Éthéré, leur bonus tombe à -1 et leurs adversaires ont toujours le temps de répliquer.

Leur venin est terrible ; quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (à -2) décède dans l'instant.

Alors que les personnages affrontent les araignées éclipsantes, ils aperçoivent une autre créature similaire qui semble se cacher à la limite de leur champ de vision. Cette araignée ne les attaque pas et se contente de les observer. Une fois le combat terminé, l'espion disparaît. Cette "araignée éclipsante" est, en fait, un couatl nommé Naltecatl qui observe les drows de la région. Il a choisi de prendre cette forme car les elfes noirs ne s'attaquent généralement pas aux araignées éclipsantes. Le couatl comprend que les personnages ne sont pas des amis des drows lorsqu'il les voit lutter contre les véritables araignées. Dès que nos héros sortent vainqueurs du combat, il fait un bref passage par le Plan Éthéré pour prendre l'apparence d'un elfe (de la surface) et revient les voir. Si les PJ l'agressent, il reprend sa forme véritable (ce qui lui permet de récupérer 1d12 points de vie au cas où il aurait été blessé) et leur passe un savon.

Naltecatl se demande ce que les personnages font par ici. Si c'est Arquestan qui les a envoyés en aventure, il sait qui ils sont (c'est lui l'ami que le duc des vents mentionne dans l'introduction). Si vous le souhaitez, il peut leur apprendre tout ou partie des détails suivants :

- Environ 400 m plus loin, le passage se transforme en un réseau de tunnels infestés de driders et de drows. La région est également souvent fréquentée par des patrouilles envoyées par une proche cité d'elfes noirs (elle se trouve à près de 25 km à vol de couatl, ce qui est assez difficile à traduire pour des individus se déplaçant à pied).

- Les drows ne sont pas assez stupides pour se frotter à des artefacts de la Loi.

- Si les PJ ne sont pas venus ici pour tuer de l'elfe noir, ils feraient mieux de faire demi-tour.

Naltecatl n'a aucune envie d'accompagner les personnages, ni d'ailleurs de les laisser poursuivre dans cette direction, car il craint qu'ils ne rendent les drows plus alertes, ce qui lui compliquerait la tâche. Si les PJ persistent, le couatl jette son sort *arrêt du temps* puis les téléporte à la surface.

Naltecatl (couatl) : CA 5 ; VD 6, vl 18 (A) ; DV 9 ; pv 51 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dég 1d3/2d4 (morsure/constriction) ; AS poison, sorts, pouvoirs psioniques ; DS peut passer à volonté dans le Plan Éthéré ; TA G (3,60 m de long) ; NM élite (14) ; Int géniale (18) ; AL LB ; PX aucun ; BM/45.

Notes : sa morsure véhicule un venin mortel (décès immédiat si le jet de sauvegarde est raté). S'il touche avec sa queue, il enserre sa victime qui subit des dégâts tous les rounds jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 18ème niveau) : *autométamorphose, détection de la magie, détection du bien/du mal, ESP* et *invisibilité* (à volonté). Naltecatl peut passer dans le Plan Éthéré à volonté (en emportant jusqu'à 225 kg de charge). Reportez-vous au BESTIAIRE MONSTRUEUX pour ce qui est de ses pouvoirs psioniques. Si vous préférez ne pas les utiliser, rajoutez-lui les pouvoirs suivants : *télépathie*, comme s'il portait un heaume du même nom (mais sans le pouvoir de *suggestion* qui va avec cet objet), *téléportation* et *arrêt du temps*. À part ce dernier pouvoir, qui n'est utilisable qu'une fois par jour, il peut faire appel aux autres à volonté. Ils prennent effet au 18ème niveau.

Caractère : curieux, prompt à juger.

Sorts (4/2/1, au 5ème niveau) : 1) *bouclier, graisse, projectile magique, vapeur colorée* ; 2) *détection de l'invisibilité, nuage de brouillard* ; 3) *éclair*.

5. La meute

Un drider particulièrement puissant et charismatique a réussi à constituer une unité composée de plusieurs de ses congénères et d'araignées de garde, unité qu'il utilise pour mener des raids. Trois driders surveillent tranquillement ce qui se passe depuis cette salle, en prêtant particulièrement attention au passage en provenance du nord-ouest. Ils ne peuvent manquer d'apercevoir des créatures arrivant à la bifurcation située à l'extrémité du couloir (sauf si elles sont invisibles). Si les personnages s'éclairent, les driders aperçoivent la lumière avant même que nos héros parviennent à l'intersection.

Dès que les driders détectent quoi que ce soit d'anormal, l'un part en 6 prévenir leur chef tandis que les deux autres se cachent pour surprendre les PJ. Lorsque ces deux-là se battent dans un couloir large de 1,50 m, l'un combat au corps à corps tandis que le second reste en arrière pour jeter des sorts.

S'ils ont le temps de se préparer, les driders jettent tous deux *immunité contre les sorts* pour se protéger contre le sort *tentacules noirs d'Evard*. Au combat, ils préfèrent utiliser *métal brûlant* sur les PJ en armure métallique, puis *malédiction* suivi de *lueur féerique*. Par la suite, ils font appel aux sorts qui leur semblent les plus judicieux.



Alerte : le drider qui part en 6 alerte le chef de la meute et tous deux reviennent au plus vite, l'un par le passage est et l'autre par le nord pour contourner le groupe (leur tactique est détaillée en 6). Ils sont suivis des araignées de garde de 6 et 7.

Clercs driders (elfe, drow) (3) : CA 3 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 42 chacun ; TAC0 13 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8 (épée longue), 1d4 (morsure) ou 1d6 / 1d6 (arc court, flèches légères) ; AS morsure venimeuse, sorts, pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 15 % ; TA G (2,70 m de haut) ; NM élite (14) ; Int supérieure (14) ; AL CM ; PX 5000 chacun ; BM / 111.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 7ème niveau) : *clairvoyance, connaissance des alignements, détection de la magie, détection du mensonge, dissipation de la magie, lévitation, lueur féerique, lumières dansantes, suggestion* et *ténèbres* (une fois par jour).

Quiconque est mordu par un drider doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à -2 sous peine de se voir immédiatement paralysé pendant 1d2 tours.

Sorts (3/3/2/1, au 7ème niveau) : 1) *injonction* (x2), *soins des blessures légères* ; 2) *immobilisation des personnes* (x2), *métal brûlant* ; 3) *fusion dans la pierre, malédiction* ; 4) *immunité contre les sorts.*

Équipement : chacun possède un arc court et 20 flèches légères. Collectivement, ils ont un total de 19 pp, deux pierres précieuses valant chacune 10 po (base), trente autres valant chacune 50 po (base) et une enfin dont la valeur de base est de 100 po.

6. Le chef de la meute

C'est ici que le chef drider mentionné en 5 attend que d'éventuelles proies passent à sa portée. Lorsque les personnages arrivent, son sort de *détection de l'invisibilité* fonctionne déjà. Deux araignées de garde l'accompagnent (l'une est par terre, l'autre au plafond). Le drider est venu ici dans l'intention d'attaquer l'un des serviteurs de Tichthys, mais les PJ feront aussi bien l'affaire.

En cas de combat en 5, la tactique appliquée par ce monstre n'est pas la même s'il est prévenu ou pas. Dans le premier cas, il envoie le drider qui est venu le chercher faire le tour par 7 (et rameuter du même coup les quatre araignées de garde qui s'y trouvent) afin de prendre le groupe à revers. Lui-même se dirige aussitôt vers 5 puis, caché au coin du couloir, demande à ses acolytes s'ils ont bien jeté leur sort d'*immunité contre les sorts* (ils communiquent dans le langage gestuel propre aux drows). Si c'est bien le cas, il utilise immédiatement son sort *tentacules noirs d'Evard,* qu'il fait suivre des sortilèges les plus appropriés à la situation.

S'il n'a pas été prévenu par l'un des driders de 5, il jette de suite *image miroir* et fait le tour par le nord, attaquant ainsi les PJ à revers avec les six araignées de garde.

Si un adversaire entre dans la pièce par le nord, l'araignée du plafond se laisse instantanément tomber sur lui et le mord dans le dos. Le drider surveille le carrefour. S'il voit de la lumière ou entend du bruit en 7, il envoie l'une des araignées (celle qui se trouve au sol) en 5. Son arrivée prévient les driders de 5 qu'il y a un problème. Deux d'entre eux se dirigent alors en 6 pour se joindre au combat, tandis que le troisième fait le tour par le nord et attaque à revers, amenant avec lui les araignées de 7 si elles n'ont pas été tuées. Pendant ce temps, le chef jette *image miroir* avant l'arrivée de ses adversaires puis débute le combat par *minuscules météores de Melf,* aussitôt suivi de *projectile magique.* Il lutte jusqu'à ce que ses comparses le rejoignent.

Quelle que soit la manière dont le combat commence pour lui, ce drider se replie derrière le coin du mur le plus proche pour jeter *bouclier de feu* (version froide) dès que les attaques des PJ ont mis fin à son *image miroir*. Une fois le *bouclier de feu* invoqué, il revient à la charge avec *moquerie,* puis il utilise ses sorts du mieux qu'il le peut.

En cas de danger, il se replie en 6a.

Magicien drider (elfe, drow) : CA 3 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 44 ; TAC0 13 (11 avec son *épée longue* +2) ; #AT 1 ; Dég 1d8+2 (*épée longue* +2) ou 1d4 (morsure) ; AS morsure venimeuse, sorts, pouvoirs assimilables à des sorts ; RM 15 % ; TA G (2,70 m de haut) ; NM élite (14) Int élevée (14) ; AL CM ; PX 5000 ; BM / 111.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 8ème niveau) : *connaissance des alignements, détection de la magie, lévitation, lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres* (une fois par jour).

Quiconque est mordu par le drider mage doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à -2 sous peine de se voir immédiatement paralysé pendant 1d2 tours.

Son épée longue de fabrication drow ne dégage aucune aura magique. Elle se désagrège automatiquement et devient vite inutilisable (au bout de 2d6 jours si elle est exposée aux rayons du soleil, 1d20+30 jours dans le cas contraire).

Sorts (4/3/3/2, au 8ème niveau) : 1) *moquerie, projectile magique* (x3) ; 2) *détection de l'invisibilité, image miroir, invisibilité* ; 3) *lenteur, minuscules météores de Melf, respiration aquatique* ; 4) *bouclier de feu, tentacules noirs d'Evard.*

Équipement : épée longue drow +2, anneau des sorts (apparence altérée, disque flottant de Tenser, lecture de la magie, réflexion du regard et *ténèbres,* au 8ème niveau), 9 pp et quatre pierres précieuses (valeur de base 10, 50, 100 et 500 po).

Araignées de garde (araignée, énorme) (2) : CA 6 ; VD 18 ; DV 2+2 ; pv 11 chacune ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; AS poison ; TA M (1,80 m de diamètre) ; NM moyen (8) ; Int faible (5) ; AL N ; PX 270 chacune ; BM / 11.

Notes : quiconque est mordu par une de ces araignées doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à +1) sous peine de se voir paralysé pendant 2d4 tours (le venin fait effet au bout de 1d2 rounds).



6a. Puits naturel

Deux autres araignées de garde sont terrées dans les profondeurs de ce trou. S'il se replie ici, le drider mage plonge dans le puits et envoie les araignées en première ligne tandis qu'il jette *invisibilité* et se prépare à vendre chèrement sa peau. Les parois irrégulières du puits lui confèrent 50 % de protection (-4 à la CA et +4 aux jets de sauvegarde).

Araignées de garde (araignée, énorme) (2) : CA 6; VD 18; DV 2+2; pv 11 chacune; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6; AS poison; TA M (1,80 m de diamètre); NM moyen (8); Int faible (5); AL N; PX 270 chacune; BM/11.

Notes : quiconque est mordu par une de ces araignées doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à +1) sous peine de se voir paralyser pendant 2d4 tours (le venin fait effet au bout de 1d2 rounds).

7. Sentinelles

Aux deux points représentés par ce chiffre sur le plan se trouvent deux araignées de garde qui surveillent le passage. L'une est au sol et regarde dans une direction, tandis que la seconde, pendue au plafond, surveille l'autre côté. Particulièrement sensibles aux vibrations, elles ont de bonnes chances de remarquer l'approche de créatures invisibles (voir la description du sort *invisibilité* dans le *Manuel des Joueurs*).

Si un groupe d'araignées est attaqué, l'autre arrive au plus vite. Celle qui se trouve au plafond essaye toujours de frapper au cœur même de l'unité adverse. Ces créatures ont été dressées à reconnaître les magiciens et les assaillent en priorité. Si elles ne sont pas agressées, elles restent à leur poste jusqu'à ce qu'un drider vienne les chercher.

Alerte : Les driders de 5 et de 6 entendent tout combat prenant place ici, à moins qu'il ne se déroule en silence. Ils arrivent en 2 rounds.

Araignées de garde (araignée, énorme) (4) : CA 6; VD 18; DV 2+2; pv 11 chacune; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d6; AS poison; TA M (1,80 m de diamètre); NM moyen (8); Int faible (5); AL N; PX 270 chacune; BM/11.

Notes : quiconque est mordu par une de ces araignées doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison (à +1) sous peine de se voir paralysé pendant 2d4 tours (le venin fait effet au bout de 1d2 rounds).

Niveau 2

Ce niveau se situe à près de 60 m sous la surface du sol. La longue galerie qui le relie au niveau A n'est pas plane, mais elle ne monte ni ne descend de façon significative jusqu'à arriver à l'escalier menant en 8. Le premier segment du *Sceptre* indique qu'il faut continuer à descendre et à se diriger au sud-est.

8. Le retour des criards

Il y a dans cette salle des déchets à l'odeur écœurante. Si les personnages sont alertes, ils peuvent la sentir à 12 m de distance, sans quoi ils ne s'en aperçoivent véritablement qu'une fois qu'ils sont entrés et ont réglé le problème des criards. Un PJ envoyé en éclaireur remarque automatiquement l'odeur.

> Après avoir négocié toute une série d'escaliers naturels qui vous ont fait effectuer un tour presque complet sur vous-mêmes, vous vous retrouvez dans une petite grotte pleine de champignons hauts d'un bon mètre et regroupés autour d'un tas d'ordures qui sentent le poisson pourri. La forte odeur vous donne un haut-le-cœur tandis que les champignons se mettent à trembler. Mais au moment où vous pourriez croire qu'ils vont s'enfuir, ils commencent à émettre ces hurlements que vous ne connaissez que trop bien.

Ces criards sont le signal d'alarme du niveau 2. Leurs hurlements sont audibles dans tout l'étage. Les skums viennent juste de déposer un nouveau tas d'ordures pour s'assurer que les fongus n'iront pas s'installer ailleurs.

Alerte : comme dans le niveau 1, les hurlements des criards préviennent les skums de l'étage qu'une intrusion se prépare. Ceux de 9 se cachent et préparent une embuscade. Ceux de 10 se rendent dans le passage au nord et sortent leurs projectiles. En 10a, deux femelles montent la garde tandis que les autres se rapprochent de la berge pour soumettre les envahisseurs à un véritable bombardement de fléchettes. Enfin, les deux skums de 11 sont désormais réveillés.

Criards (fongus) (5) : CA 7; VD 1; DV 3; pv 14 chacun; TAC0 17; #AT aucune; Dég aucun; AS hurlements; DS hurlements; TA M (1,50 m de haut); NM stable (12); Int aucune (0); AL N; PX 120 chacun; BM/125.

Notes : ces monstres se mettent à hurler dès qu'ils perçoivent une lumière importante dans un rayon de 10 m ou le moindre mouvement dans un rayon de 3 m. Leurs cris sont audibles dans tout l'étage. Il suffit qu'un criard commence à se faire entendre pour que les autres se joignent à lui.

9. Seconde ferme à champignons

Ces cavernes sont semblables à celles qui se trouvent au niveau 1 (3) et les champignons qui y sont cultivés sont les mêmes. Les huit skums (quatre dans chaque salle) qui travaillent ici sont tous mâles. En entendant les criards de 8, ils se cachent derrière les plus grands champignons et attendent les intrus. Quand les PJ entrent dans l'une des grottes, les quatre skums qui y travaillent les chargent de front, tandis que les autres arrivent au round suivant, de préférence à revers.



S'ils sont capturés et questionnés, ces skums peuvent fournir aux personnages les mêmes renseignements que ceux de 3. Et, là aussi, Tichthys met un terme à la conversation au bout de quelques minutes.

Alerte : si le combat se prolonge pendant plus de deux rounds, l'une des deux femelles de 11 vient s'y joindre après s'être assurée que sa collègue était bien réveillée.

Skum (8) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 15 chacun; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force); #AT 3 ou 1; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure) ou 2d4+2 (long crochet + bonus de Force); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacun; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

Les mâles ont 18 en Force (+1/+2).

Les longs crochets à champignons peuvent être utilisés comme des armes d'hast et ainsi permettre aux skums du second rang d'attaquer (2d4 points de dégâts). Le handicap que ces créatures subissent généralement lorsqu'elles manient une arme (-2) ne s'applique pas.

Équipement : long crochet à champignons, panier plein de champignons divers.

10. Un nid de skums

Une épaisse couche de sable, sous lequel les skums du complexe mettent leurs œufs à incuber, recouvre le sol de cette salle. Il y a, pour le moment, trente-huit œufs dans cette caverne, mais rien n'indique où ils se trouvent et, qui plus est, s'ils sont là.

Deux femelles sont en permanence de garde dans cette salle, surveillant les œufs. Si elles entendent les criards de 8, elles vont se cacher derrière le pilier séparant cette salle de 10a (ce qui leur fournit une protection de 25 %) et lancent des fléchettes sur quiconque tente d'entrer dans la grotte. Si elles sont incapables d'empêcher une intrusion, elles se replient en 10a dans l'espoir d'attirer leurs adversaires dans le plan d'eau.

Ces deux femelles sont légèrement plus intelligentes que les autres skums du complexe. Si on les questionne, elles sont assez malignes pour mentir. Cela signifie qu'elles donnent les mêmes renseignements que leurs congénères de 3 ou de 9, mais elles ajoutent que le grand maître vit au fond du puits naturel situé en 16. Elles savent que c'est un mensonge, mais elles ignorent de toute manière sa résidence exacte. La seule fois où elles ont vu Tichthys, il se trouvait en 19. Quoi que puissent faire les PJ, elles n'admettent jamais qu'elles ont menti, pas plus qu'elles ne dévoilent où sont les œufs.

Les personnages peuvent facilement déterrer quelques œufs en creusant au hasard dans le sable, mais si les skums les voient faire, ils deviennent fous de rage et les attaquent sans relâche (pas de jets de moral). S'ils sont attrapés ou ligotés, ils tentent de mordre les PJ ou de se libérer des liens qui les entravent (jet de barreaux et herses).

Alerte : les huit skums de 9 remarquent automatiquement tout combat se déroulant dans cette salle et arrivent en 1 round (ce qui devrait leur permettre de prendre les intrus à revers). Si les œufs sont menacés, les gardes contactent télépathiquement les vingt skums de 10a, qui sortent alors du plan d'eau et se ruent au combat sans se préoccuper de leur propre sécurité (pas de jets de moral).

Skums (2) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 15 chacune; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force); #AT 3; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+3/1d3+3/1d3+3 (fléchettes + bonus de Force); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacune; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'elles ne sont pas humidifiées.

Ces femelles ont 18/50 en Force (+1/+3).

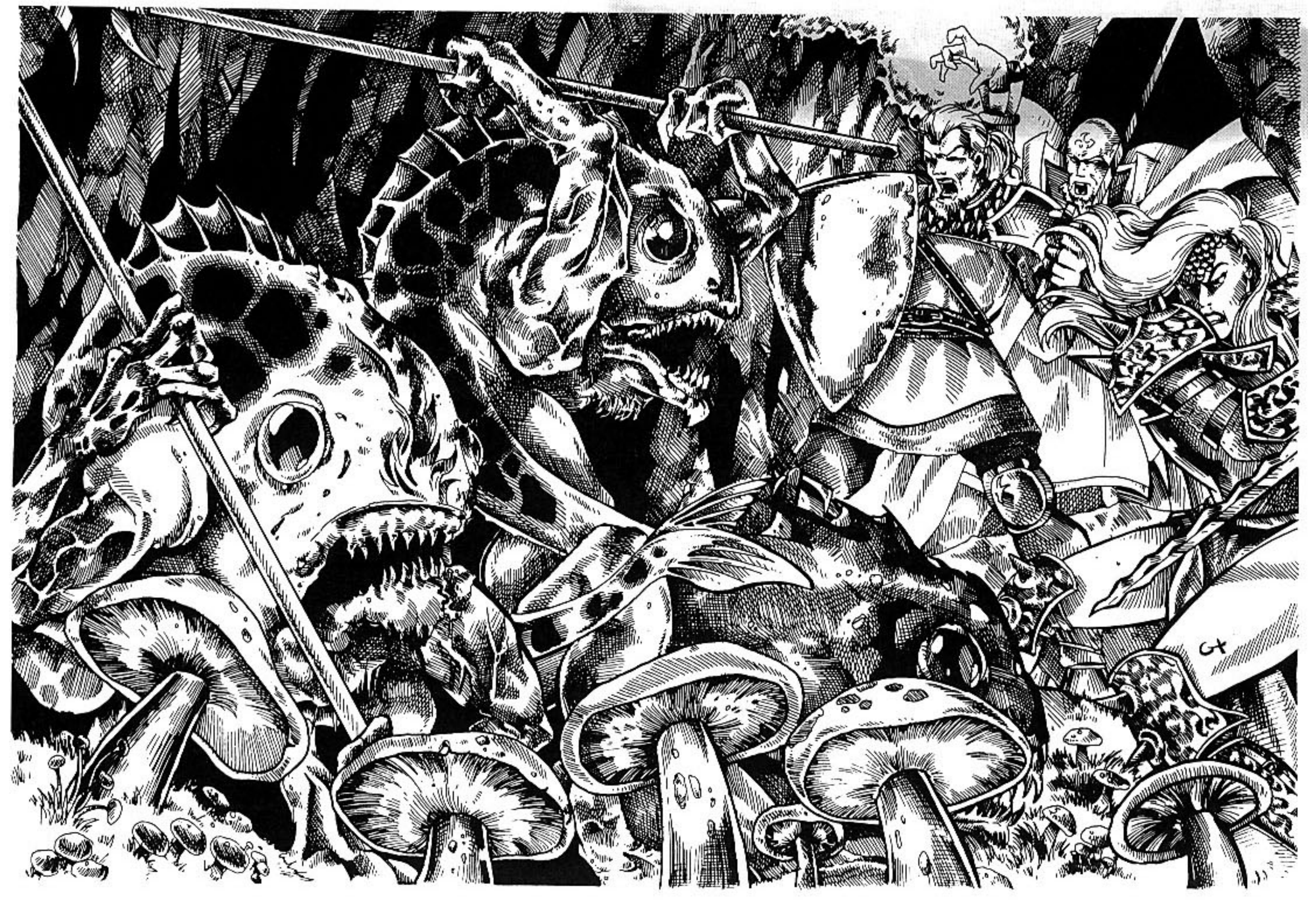
Équipement : neuf fléchettes chacune.

10a. Logis des skums

La majorité des skums du complexe mangent et dorment ici. Pour le moment, ils sont au nombre de vingt adultes (six mâles et quatorze femelles) et dix-huit jeunes des deux sexes. Une femelle monte la garde à l'endroit marqué d'un X sur le plan, tandis que les autres sont dans l'eau. En cas d'attaque, la femelle jette trois fléchettes puis plonge rejoindre ses congénères.

Les pentes de ce plan d'eau, profond de plus de 20 m, sont toutes abruptes. Il n'y a pas la moindre décoration sous l'eau, mais cent trente-six fléchettes sont éparpillées au fond des flots, là où les skums peuvent s'en saisir le plus rapidement possible.

Si les criards ont donné l'alerte, deux femelles se trouvent en X sur le plan, tandis que les autres adultes se cachent sous l'eau. Leur tactique favorite consiste à jaillir des flots et à soumettre les intrus à une véritable grêle de fléchettes. Les



gardes peuvent jeter trois fléchettes par round, les autres une seule. Les jeunes restent terrés au fond de l'eau.

Dès qu'ils ont lancé leurs projectiles, les skums replongent aussitôt, dans l'espoir que les personnages les suivront. Si ce n'est pas le cas, ils ramassent d'autres fléchettes et déclenchent un nouveau tir de barrage. Ils se contentent de chasser les PJ de cette caverne et ne les poursuivent pas. Si nos héros entrent dans l'eau, les skums les attaquent avec leur gueule et leurs quatre pattes (avant et arrière), ce qui les rend nettement plus dangereux. Si les PJ s'approchent suffisamment près du bord de l'eau mais refusent d'y entrer, les monstres sortent pour combattre à mains nues (trois attaques). Lorsqu'ils se retrouvent à plusieurs contre un seul PJ, ils essayent de l'entraîner dans l'eau, où ils savent qu'ils auront l'avantage.

S'ils sont capturés et questionnés, les adultes fournissent les mêmes renseignements que ceux de 3. Dotées d'une intelligence supérieure (pour des membres de leur race), les femelles mentent comme le font celles de 10. Les jeunes n'ont rien d'intéressant à apprendre aux PJ, car ils ne sont jamais allés au-delà de 10. Par contre, s'il n'y a pas d'adultes à proximité, ils leur apprennent que des œufs incubent en 10 (les adultes leurs ordonnent télépathiquement de se taire s'ils découvrent ce qui se passe).

Skums (20) : CA 7 ; VD 6, ng 15 ; DV 2+2 ; pv 15 chacun ; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 5, 3 ou 1 ; Dég 1d6/1d6/2d8/1d8/1d8 (griffes/griffes/morsure/patte arrière/patte arrière, uniquement sous l'eau), 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure, sur la terre sèche) ou 1d3 + bonus de Force (x3) (fléchettes, pour ceux qui sont hors de l'eau), 1d3 + bonus de Force (fléchette, pour ceux qui sont dans l'eau) ; faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme ; TA M (1,50 m) ; NM stable (11) ; Int partielle ou faible (3 ou 7) ; AL LM ; PX 175 chacun ; BMA(1)/100.

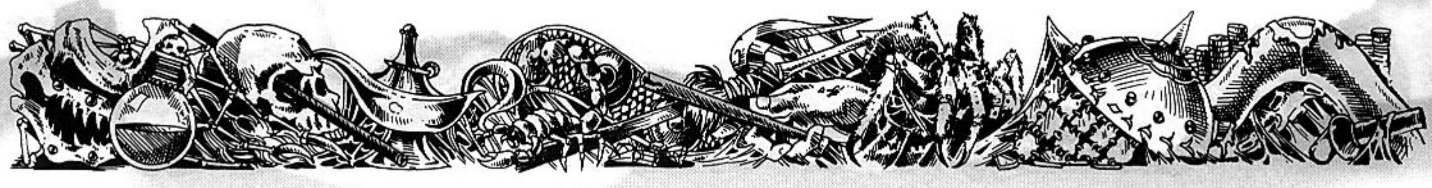
Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

Les mâles (6) ont 18 en Force (+1/+2), les femelles (14) 18/50 (+1/+3). Trois femelles sont d'intelligence faible (7).

Équipement : les deux femelles de garde ont chacune six fléchettes lorsque les PJ font leur apparition.

11. Entrepôt

Le tas d'ordures qui trône au milieu de cette salle sent extrêmement mauvais et les personnages peuvent en percevoir l'odeur à 6 m de distance.



Cette caverne sert à la fois d'entrepôt et de poste d'observation pour surveiller 12. On y trouve un tas de champignons récoltés en 3 et 9 et une pile de déchets tout aussi impressionnante (ils ont été collectés dans l'ensemble du complexe). Il y a également dans un coin un tas de paniers à champignons, de longs crochets et de fléchettes (5 d'entre elles sont des *fléchettes* +3 prises sur la dépouille d'un aventurier venu explorer l'antre de Tichthys, mais les skums l'ignorent).

Deux femelles particulièrement impressionnantes montent à tout moment la garde en ce lieu. L'une dort tandis que l'autre découpe les champignons en petits dés en jetant de fréquents coups d'œil en 12 (par la fissure). La femelle endormie n'a besoin que de 1 round pour être réveillée.

Toutes deux résident ici de manière permanente. Un abreuvoir plein d'eau a été installé près de l'entrée ouest et elles dorment dedans à tour de rôle. Près de l'entrée nord, un tonneau permet à celle qui est de faction de se rafraîchir à intervalles réguliers.

Si elle remarque autre chose que des skums passant en 12, la femelle de garde sort de la salle par le nord et bombarde les intrus de fléchettes tandis que sa compagne prend une pique et s'installe derrière la fissure, prête à attaquer quiconque passerait à sa portée (voir 12).

Ces skums ont six petits pots d'onguent cachés sous le tas d'ordures. Trois de ces pots contiennent de l'*onguent de protection contre les fongus,* que le magicien de 17 a concocté à partir des divers champignons poussant dans le complexe (il s'agit de la "boue" dont parlaient les skums de 3). Cet onguent protège pendant quelque temps qui s'en enduit des attaques spéciales des monstres de type fongus (voir la section Objets magiques du **Livre III**). Les habitants du complexe utilisent cet onguent pour se protéger des fongus violets de 14 et les skums en conservent un stock ici pour effectuer leurs livraisons au niveau 3. Les trois autres pots contiennent une substance qui n'est autre que du poison de contact type N (s'il est appliqué sur la peau, il faut réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de mourir en 1 round; même en cas de jet de sauvegarde réussi, la victime subit 25 points de dégâts). Tichthys a ordonné que le poison soit amené ici pour que d'éventuels envahisseurs rechignent à utiliser l'onguent. Les six pots sont similaires, mais les skums sont capables de différencier leur contenu à l'odeur.

Si les personnages capturent les skums, ces derniers leur offrent de bon cœur les pots de poison (après s'être assurés qu'ils contiennent bien la substance voulue).

Si les PJ posent des questions au sujet de l'onguent ou des "petits gardiens", les femelles leur apprennent que c'est un esclave vivant près de la "mine de pierres" qui fabrique l'onguent permettant de protéger des petits gardiens les serviteurs du grand maître. Elles ignorent comment cet esclave procède et savent uniquement qu'il faut beaucoup de champignons pour fabriquer l'onguent. Si les PJ leur demandent de quels champignons il s'agit, les skums répondent "tous".

Ce que ces créatures appellent "mine de pierres" n'est autre que la carrière de 15.

Si on leur pose d'autres questions, ces femelles fournissent les mêmes réponses que leurs congénères de 3 et de 9, en y ajoutant le fait que le grand maître vit au fond du "grand trou" 16 (voir 10 pour ce qui concerne ce mensonge).

Alerte : si le combat se poursuit pendant plus de deux rounds dans cette salle, les skums de 9 l'entendent et arrivent en courant.

Skums (2) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 18 chacune; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force); #AT 3 ou 3 ou 1; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+3/1d3+3/1d3+3 (fléchettes + bonus de Force) ou 1d6+3 (pique + bonus de Force); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacune; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'elles ne sont pas humidifiées.

Ces femelles ont 18/50 en Force (+1/+3).

La pique permet d'attaquer depuis le second rang. Le handicap de -2 que les skums subissent habituellement lorsqu'ils se servent d'armes ne s'applique pas.

12. Caverne de boue

Un escalier naturel, court et glissant, descend dans une salle dont le plafond est parsemé de stalactites de grande taille. Certaines sont grandes comme des arbustes inversés, mais la plupart ne font pas plus de la longueur d'un avant-bras. L'eau qui goutte de ces stalactites tombe dans une mare de boue qui remplit la caverne tout entière.

Le plafond se situe à 20 m du niveau du sol. Les stalactites ne présentent pas le moindre danger, mais les personnages risquent de les surveiller attentivement. C'est une grave erreur, car le véritable péril se trouve sous l'eau boueuse et prend la forme de seize sangsues géantes. Le programme de développement spécifique auquel Tichthys les a fait soumettre les a rendues particulièrement grosses. Ces sales bêtes ne s'attaquent qu'aux créatures à sang chaud, aussi ne font-elles aucun cas des skums qui traversent leur grotte. La boue est épaisse d'une soixantaine de centimètres.

Mais c'est largement suffisant pour les sangsues, qui se fixent aux jambes des PJ s'ils entrent dans la salle. Leur attaque s'effectue à +2 et sans que la CA de l'adversaire ne prenne en compte sa Dextérité ni un éventuel bouclier.



Notes : les victimes des sangsues n'ont quasiment aucune chance de se rendre compte qu'elles ont fait l'objet d'une attaque (voir ci-dessous).

Alerte : les skums de 11 surveillent attentivement cette caverne. Lorsque les personnages font leur apparition, une des deux femelles se poste au nord et les crible de fléchettes, tandis que l'autre tente de les attaquer à l'aide de sa pique par la fissure du mur est (elle peut atteindre les quatre plus proches carreaux du plan). Celle qui jette des fléchettes bénéficie d'une protection de 25 %, l'autre de 90 % (de plus, cette dernière ne peut être attaquée qu'à l'aide de sorts ou d'armes perforantes de longue taille, par exemple un épieu). Enfin, si le combat vient à se poursuivre plus de deux rounds dans cette salle, les skums de 9 ne manquent pas de venir se joindre aux festivités.

Sangsues géantes (sangsue) (16) : CA 9 ; VD 3, ng 3 ; DV 4 ; pv 20 chacune ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d4 ; AS absorption de sang, maladie ; TA P (60 cm de long) ; NM agité (7) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 270 chacune ; BM/315.

Notes : si une sangsue parvient à toucher, elle s'accroche à sa cible et commence à lui pomper le sang, ce qui lui inflige 4 points de dégâts à chaque round. La salive de ces créatures est un puissant anesthésiant et la victime n'a quasiment aucune chance de s'apercevoir qu'elle a été mordue (1 %). La sangsue reste attachée pendant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'on l'enlève. La victime remarque automatiquement l'agression dont elle fait l'objet dès qu'elle perd la moitié de ses points de vie de départ.

Quiconque est mordu par une sangsue a 50 % de chances de contracter une maladie qui s'avère fatale en 1d4+1 semaines (à moins d'avoir été soignée d'ici là). La victime ne présente pas le moindre symptôme avant l'ultime semaine, où elle est prise d'une terrible fièvre qui diminue de 2 points ses scores de Force et de Dextérité. Les points perdus reviennent une fois la maladie soignée.

Niveau B

Ce niveau se trouve à environ 75 m sous la surface. Le premier segment indique qu'il faut continuer à descendre et à aller vers le sud-est. La rivière souterraine qui coule par ici n'a aucun lien avec les autres niveaux.

13. Puits naturels

Ces deux petites salles ont un plafond haut de 1,50 m à 1,80 m et leur sol n'est qu'un grand trou béant. Les parois de ces puits ne sont pas abruptes et Tichthys a ordonné à ses serviteurs d'y tailler des marches. Roublards, skums et personnages maîtrisant la compétence alpinisme peuvent les négocier sans le moindre problème, les autres devant réussir un test de Dextérité (en cas d'échec, ils tombent après avoir parcouru quelques mètres ; jetez 1d4 et multipliez le résultat par 3 m pour obtenir la hauteur de chute). Une corde ou autre précaution de ce genre prévient toute éventualité de chute. Les puits font environ 30 m de profondeur et aboutissent à une rivière souterraine.

Le cours d'eau est rapide mais reste négociable. Personnages et objets sont déplacés de 30 m par round.

La rivière fait 1,50 m de large et 3,60 m de profondeur. Elle remplit totalement le conduit qui relie les deux puits, ce qui empêche totalement de respirer. Les skums empruntent ce passage pour éviter le crabe-pêcheur de 13a. Les PJ peuvent faire de même s'ils savent nager. S'ils entrent dans l'eau et n'en ressortent pas à l'autre puits, ils peuvent suivre le courant vers l'ouest, ce qui leur permettra de ressortir à flanc de colline au bout de quelques kilomètres (à condition de pouvoir respirer sous l'eau, bien évidemment). À contre courant, le cours d'eau ne peut être remonté sur plus de 400 m. Au-delà, la rivière est formée de plusieurs ruisseaux souterrains trop étroits pour être empruntés.

13a. Le crabe-pêcheur

La galerie s'arrête soudain au bord d'un grand trou. Votre lumière ne vous permet pas d'en voir le fond, mais vous entendez clairement le bruit d'un cours d'eau souterrain. Le gouffre s'étend sur votre gauche comme sur votre droite et ses parois abruptes ne présentent pas la moindre saillie. Droit devant vous, une autre galerie part en direction du nord, mais il faut tout de même négocier un saut de 5 m ou 6 m.

La fiche cartonnée #1 représente cet endroit, tandis que la #6 est un plan tactique à l'échelle des figurines.

Le gouffre fait environ 30 m de profondeur et l'eau que les personnages entendent est la rivière qui relie les deux puits naturels (13). Les parois sont rugueuses, mais légèrement glissantes. Un roublard ou un alpiniste est capable de descendre au fond du gouffre, de se laisser porter par la rivière (qui ne fait que 1,50 m de large) et de remonter de l'autre côté. L'opération requiert quatre jets de grimper ou tests de compétence (deux de chaque côté). En cas de chute, le PJ subit les dégâts normaux et est emporté par le courant, ce qui signifie qu'il se noie s'il est incapable de respirer sous l'eau (à moins qu'il ne soit promptement secouru).

Le gouffre fait 6 m de large, ce qui le rend très difficile à franchir d'un bond, surtout pour un personnage en armure (à moins de bénéficier d'assistance magique). Les deux couloirs ont des murs trop lisses pour qu'il soit possible d'y accrocher un grappin.

Et, comme si la situation n'était pas assez complexe, un crabe-pêcheur s'est installé dans une anfractuosité de la



caverne (signalée par un X sur le plan). Une saillie rocheuse empêche de le voir depuis le couloir. Tichthys veille scrupuleusement à ce que ce monstre soit satisfait de l'endroit où il niche et lui envoie de temps en temps quelques esclaves à manger.

Le crabe-pêcheur a tendu son fil gluant entre sa cavité et le passage nord, et quiconque traverse le gouffre en sautant ou en volant se fait automatiquement attraper une fois la traversée effectuée. Si un personnage arrive là par escalade, effectuez en secret un jet de sauvegarde contre la paralysie. S'il est réussi, le PJ n'est pas englué (mais il ne remarque pas pour autant le câble du crabe-pêcheur). La créature rembobine alors son fil pour le tirer de nouveau dès le round suivant.

Le crabe-pêcheur est totalement invisible pour les personnages se tenant sur le côté ouest du gouffre et bénéficie d'une protection de 25 % contre ceux qui se trouvent du côté nord.

Même si les personnages savent (grâce aux skums) qu'un crabe-pêcheur les attend là, ils n'ont aucune chance de le détecter (pas plus que son câble) s'ils ne bénéficient pas d'une assistance magique. Lorsqu'ils se tiennent au bord du gouffre (à l'ouest), ils sont trop loin du fil pour le voir sans aide magique et le monstre est totalement caché par la saillie rocheuse.

Crabe-pêcheur : CA 4; VD 1; DV 3; pv 18; TAC0 17 (15 lorsqu'il tire son Câble gluant); #AT 2; Dég 2d4/2d4; AS filament adhésif; TA M (2,10 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL N; PX 175; BM/46.

Notes : peut se déplacer librement le long de surfaces verticales. Son câble adhésif est extrêmement difficile à détecter (20 % de chances seulement à moins de 3 m de distance) sans un sort de *détection de l'invisibilité* ou de *détection des collets et des fosses*. Si une créature se fait engluer, le crabe-pêcheur l'attire à lui avec une Force de 18/00 et à une vitesse de 5 m par round. Le câble ne peut être coupé que par une arme tranchante +1 (ou mieux). L'adhésif ne peut être décollé que par un alcool puissant (le vin est insuffisant) ou le sang du monstre. Si le câble n'attrape personne, le crabe-pêcheur peut le remonter et le tirer jusqu'à une distance de 100 m (TAC0 15). Lorsqu'il ramène une proie vers lui, le monstre se fixe sur place grâce à ses ventouses adhésives et il devient impossible de le déloger.

Niveau 3

Ce niveau se trouve à 90 m sous la surface. Le premier segment indique qu'il faut continuer à descendre et à avancer vers le sud.

14. Les petits gardiens

Lisez aux joueurs le texte suivant avant que les PJ arrivent en 14 :

> Après une longue marche dans une nouvelle galerie interminable, vous apercevez devant vous une caverne assez spacieuse, très légèrement éclairée. Au loin, vous entendez le bruit régulier de marteaux heurtant la pierre et une odeur de viande avariée parvient jusqu'à vous.

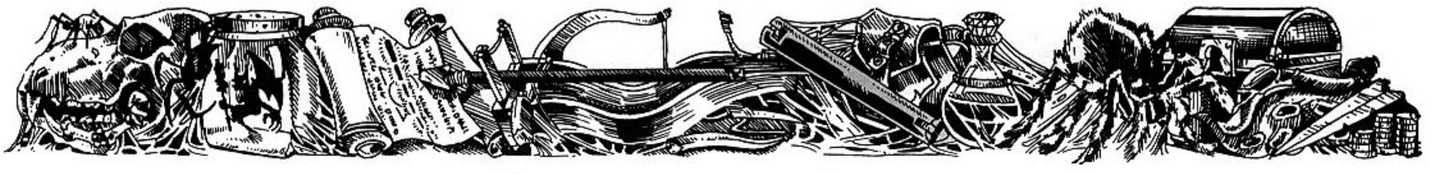
Le bruit est celui des esclaves qui travaillent en 15, tandis que l'odeur provient du tas d'ordures que les skums ont déversé en 14 pour les criards et les fongus violets. La lumière est dégagée par les lampes à pétrole que les esclaves utilisent pour s'éclairer. Elle est trop faible pour déranger les criards de 14 mais permet aux personnages d'y voir un peu.

Les PJ se trouvent à une petite trentaine de mètres de 14 lorsqu'ils voient, sentent et entendent ce qui vient d'être décrit. Éteindre leurs lumières, leur permet d'entrer en 14 sans se faire remarquer.

Il y a là beaucoup de détritus et de champignons normaux. Les criards détectent le moindre mouvement à l'intérieur de la caverne, même si nos héros sont invisibles et silencieux (ils sont toutefois incapables de repérer un PJ invisible qui passerait en volant au-dessus d'eux).

Si les criards donnent l'alerte, les fongus violets se rapprochent des intrus et font usage de leurs tentacules. Tous les déchets éparpillés sur le sol leur permettent d'attaquer les personnages invisibles sans le moindre handicap (traces, etc.). Toutefois les fongus violets n'attaquent pas si les criards restent inertes. Si les PJ arrivent au pas de charge, il leur est possible de surprendre les criards. Un sort de *silence* empêche l'alarme d'être donnée, mais les PJ doivent tout de même s'occuper des fongus violets.

Alerte : le hurlement des criards déclenche toute une série de réactions dans le reste de l'étage. En 15, les skums amènent les esclaves dans les galeries qui s'étendent vers l'est puis reviennent bloquer l'entrée de la caverne. Dans le même temps, en 17, le magicien drow met son plan d'action en œuvre. Il commence par se cacher jusqu'à ce que le voleur kuo-toa de 18 vienne voir ce qu'il fait. Istovahn tue le kuo-toa, lui dérobe sa *potion d'invisibilité*, ferme la porte de son laboratoire et brûle ses notes contenant des renseignements sur la formule de son *onguent de protection contre les fongus* (il lui faut pour cela un total de 5 rounds après le premier hurlement de criard, et il n'est donc pas impossible que les personnages puissent l'interrompre). En 18, le contrôleur kuo-toa se cache à proximité du bassin sud et boit une gorgée de sa propre *potion d'invisibilité*. Enfin, en 19, le jeune aboleth vient se positionner derrière l'île.



Criards (fongus) (5) : CA 7 ; VD 1 ; DV 3 ; pv 14 chacun ; TAC0 17 ; #AT aucune ; Dég aucun ; AS hurlements ; DS hurlements ; TA M (1,50 m de haut) ; NM stable (12) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 120 chacun ; BM/125.

Notes : ces monstres se mettent à hurler dès qu'ils perçoivent une lumière importante dans un rayon de 10 m ou le moindre mouvement dans un rayon de 3 m. Leurs cris sont audibles dans tout l'étage. Il suffit qu'un criard commence à se faire entendre pour que les autres se joignent à lui.

Fongus violets (fongus) (4) : CA 7 ; VD 1 ; DV 3 ; pv 14 chacun ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég pourrissement ; AS pourrissement ; DS hurlements ; TA M (1,50 m de haut) ; NM stable (12) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 175 chacun ; BM/125.

Notes : ressemblent à s'y méprendre à des criards tant qu'ils n'ont pas commencé à attaquer. S'ils touchent, leurs quatre tentacules obligent leurs cibles à réussir un jet de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, la chair de la malheureuse créature pourrit au niveau de la blessure, détruisant la région touchée en 1 round et provoquant la mort en 4 rounds. Un sort de *guérison des maladies* arrête la propagation de ce fléau, mais il doit être jeté avant le terme du premier round pour sauver le membre atteint. Si un PJ est touché, jetez 1d12 pour savoir quelle partie de son corps a été infectée : 1 = la tête, 2-3 = le bras droit (pour un droitier ; inverser pour un gaucher), 4-5 = le bras gauche (voir ci-avant), 6 = la poitrine, 7-8 = le ventre, 9-10 = la jambe gauche et 11-12 = la jambe droite. Lorsqu'un membre pourrit, il tombe purement et simplement. Un personnage perdant un bras ne peut bien évidemment plus s'en servir mais ne subit pas d'autre handicap. Lorsque c'est une jambe qui est atteinte, il ne peut plus se mouvoir qu'en rampant (VD 1) s'il ne bénéficie pas de l'aide d'une béquille. Il perd également 6 points de Dextérité tant qu'il n'a pas récupéré sa jambe. S'il est touché à la tête, il devient aveugle (-4 aux jets d'attaque, tandis que les adversaires bénéficient, eux, de +4) tant qu'il n'a pas reçu un sort de *guérison* ou de *régénération* (*guérison de la cécité* ne suffit pas) et doit réussir un jet de choc métabolique sous peine de décéder dans l'instant. Enfin, s'il est atteint à la poitrine ou au ventre, il perd 2 points de Force et de Constitution et doit, là aussi, réussir un jet de choc métabolique, sans quoi la mort est immédiate. Les points de caractéristiques perdus ne peuvent être récupérés que par un sort de *guérison* ou de *régénération*.

15. Carrière

Vingt-quatre esclaves (treize humains et humaines de niveau 0 ainsi que onze gobelours des deux sexes) collectent du minerai sous la direction de quatre skums femelles. Un groupe de dix skums mâles amène par la suite les pierres en 16 (à raison d'un convoi toutes les trente minutes environ). Tous ces skums sont enduits d'onguent les protégeant des fongus violets (voir 17).

Les contremaîtresses réagissent aussitôt pour défendre leur carrière lorsque les criards donnent l'alerte. Dans un temps record, elles font amener les esclaves à l'est de la salle et rassemblent les skums au sud.

En cas d'attaque, ces skums ne se replient pas, même s'ils se font balayer. Durant tout le combat, les esclaves restent terrés dans leurs galeries et n'en sortent que si les personnages les en extraient de force. Si ces derniers font irruption dans la caverne sans que personne ne les ait vu arriver, les esclaves lâchent leurs outils et se font tout petits, sans toutefois oser bouger (ils travaillent pour la plupart dans la partie occidentale de la carrière).

S'ils sont interrogés, les skums ne répondent pas, car ils ont trop peur de l'aboleth de 19 et des kuo-toas de 18. Les esclaves sont un peu plus communicatifs, mais uniquement si les PJ restent calmes et gentils avec eux (ils se tétanisent à la moindre réaction violente). Un peu de nourriture leur ferait le plus grand bien (les gobelours se jettent sur les dépouilles des skums si on le leur permet). Voici tout ce qu'ils savent :

• La plupart des esclaves ont été capturés lors de raids menés par des orques, des drows ou d'autres humanoïdes. C'est un énorme homme-poisson, encore plus méchant et plus laid que les contremaîtresses et les charrieurs de pierre, qui les a achetés puis amenés ici.

• La vie des esclaves se résume à trois activités : extraire la pierre (beaucoup), dormir (à peine) et manger (presque pas). Lorsqu'ils ne travaillent pas, ils dorment au beau milieu de la carrière.

• Les travailleurs hommes-poissons amènent la nourriture (un tas de champignons) une fois par semaine. Les contremaîtresses la distribuent avec parcimonie.

• Les hommes-poissons charrient la pierre vers le sud. Les esclaves ne savent pas où ils peuvent bien l'amener.

• De temps en temps, un gros poisson pourvu de tentacules se rend à la carrière. Les hommes-poissons en ont peur. Le monstre choisit un esclave, qui est emporté par les hommes-poissons. On ne le revoit jamais.

• Les esclaves n'ont jamais entendu les hommes-poissons parler. Ils n'ont pas non plus envie de s'enfuir ou de se révolter contre leurs geôliers. Ils aimeraient bien se reposer, mais l'idée de partir ne leur semble pas bonne.



Tous les esclaves sont sous l'influence de Tichthys et il est impossible de les convaincre de s'enfuir ou de combattre tant que l'aboleth reste en vie. Toutefois les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, les ramener de force à la surface. Le "gros poisson" dont ils parlent n'est autre que le jeune aboleth de 19 qui vient parfois choisir les esclaves les plus mal en point, lesquels sont par la suite offerts à l'ombre des roches de 2 et au crabe-pêcheur de 13a.

Alerte : si les criards n'ont pas pu donner l'alerte, le moindre combat dans cette salle a les mêmes conséquences que celles décrites dans le paragraphe *Alerte* de 14.

Contremaîtresses skums (4) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 18 chacune; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force); #AT 3; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+3/1d3+3/1d3+3 (fléchettes + bonus de Force); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacune; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'elles ne sont pas humidifiées.

Équipement : fouet, un pot d'*onguent de protection contre les fongus* chacune.

Charrieurs de pierres skums (10) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 18 chacun; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d6/1d6/2d8 (griffes/griffes/morsure); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacun; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

16. Vide-pierres

Les pierres extraites de la carrière 15 sont amenées jusqu'ici pour être jetées dans le puits naturel, où elles tombent pendant une centaine de mètres avant d'arriver à une immense grotte inondée (la profondeur de l'eau atteint plusieurs centaines de mètres). Environ une fois par jour, un aboleth et trente-six skums femelles viennent ramasser les pierres et les charrient dans les Tréfonds Obscurs, où les aboleths bâtissent une cité.

Lorsque les monstres ne sont pas là, la surveillance des pierres est assurée par un œil des profondeurs. Si les personnages décident d'explorer l'immense caverne, la créature les attaque en générant l'illusion d'un vodyanoï. Les PJ remarquant la rapidité de déplacement de cette ombre des roches aquatiques ont de bonnes raisons de ne pas y croire.

Si les personnages repèrent l'œil des profondeurs qui les guette de loin et l'attaquent, il cesse de se concentrer sur l'illusion et riposte à l'aide d'une décharge de lumière vive et de deux sorts d'*immobilisation*. Il essaye tant qu'il le peut de ne pas se retrouver au contact. S'il tombe à moins de 10 points de vie, il crée l'illusion d'un éboulement afin de s'échapper. Ce phénomène se produit dans un silence total, mais ne mentionnez pas ce détail aux joueurs sauf si quelqu'un vous le demande. Tout personnage essayant de ne pas croire à l'éboulement y parvient automatiquement. Quant aux autres, ils doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles à -4. En cas de succès, ils évitent l'amas de pierres qui tombe sur eux, mais en cas d'échec, il leur faut réussir un jet de choc métabolique s'ils veulent que leur cœur résiste au choc (sans quoi, ils meurent "écrasés sous les roches"). Si le jet est réussi, le PJ perd connaissance pendant 1d3 tours. L'œil des profondeurs profite de la diversion pour s'enfuir dans l'une des nombreuses galeries qui mènent à cette caverne.

L'exploration de ces tunnels n'apporte rien d'intéressant. Par contre, si elle se poursuit pendant plusieurs heures, l'aboleth et ses serviteurs arrivent (utilisez les caractéristiques de Tichthys et des skums femelles de 10a).

La cité en construction se trouve à une trentaine de kilomètres du puits naturel (et une soixantaine de la cité drow mentionnée dans la description de 4). La route qui y mène traverse un véritable labyrinthe de galeries inondées pleines de courants contraires et d'aboleths en vadrouille (toujours suivis de leurs serviteurs skums). Au bout d'un moment, les PJ finissent par se perdre dans ce dédale et reviennent à leur point de départ, c'est-à-dire tout près du puits 16.

Œil des profondeurs (tyrannœil) : CA 5; VD ng 6; DV 12; pv 65; TAC0 9; #AT 3; Dég 2d4/2d4/1d6 (pince/pince/morsure); AS illusions, rayons oculaires; TA M (1,50 m de diamètre); NM champion (15); Int haute (12); AL LM; PX 4000; BM/351.

Notes : l'œil central génère l'équivalent d'un sort de *lumière* éblouissante dans un cône long de 10 m et large de 6 m à son extrémité (contre 1,50 m à son origine). Toutes les créatures prises dans ce cône doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être étourdies pendant 2d4 rounds. Un second jet de sauvegarde contre les sorts doit alors être effectué; en cas d'échec, la créature est aveuglée pendant 2 heures. Lorsqu'ils œuvrent de concert, les deux yeux supplémentaires sont capables de produire des illusions (considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'un



sort de *force fantasmatique* au 12ème niveau). S'ils sont utilisés séparément, le premier peut jeter *immobilisation des monstres* et le second *immobilisation des personnes.*

Vodyanoï illusoire (ombre des roches) : CA 2; VD 6, natation 24 (vitesse illusoire); DV 8+8; pv spécial (c'est l'œil des profondeurs qui décide seul quand son illusion doit mourir); TAC0 9 (efficacité renforcée pour les besoins de l'illusion); #AT 3; Dég 3d4/3d4/1d10 (griffes/griffes/morsure); faiblesse spécifique : les dégâts infligés sont illusoires; TA G (2,40 m de haut, 1,50 m de large); NM élite (13); Int moyenne (8); AL CM; PX aucun; BM/282.

Notes : les dégâts illusoires persistent pendant un maximum de 1d3 tours. Si un personnage tombe à 0 points de vie en raison de dégâts illusoires, il perd connaissance et doit réussir un jet de choc métabolique. En cas d'échec, il décède aussitôt, sans quoi il se réveille au bout de 1d3 tours, les dégâts illusoires ayant disparu.

17. Laboratoire

C'est ici que réside Istovahn, un magicien drow capturé par Tichthys voici plusieurs années. Contrairement aux autres serviteurs de l'aboleth, Istovahn a toujours résisté à son influence, ce qui a poussé Tichthys à utiliser des méthodes plus primitives pour s'assurer la coopération du mage.

La tâche principale d'Istovahn consiste à fabriquer l'*onguent de protection contre les fongus* qui sert ensuite aux divers habitants du complexe. Le drow a inventé le produit et n'a désormais pas d'autre choix que d'en concocter encore et encore pour son geôlier. Il parvient à ce résultat à l'aide de plusieurs variétés de champignons qui poussent dans le complexe. En ce moment, il n'a pas le moindre ingrédient en réserve. La quantité sur laquelle il travaille (cinq doses) aurait dû être achevée dans la semaine, mais la venue des personnages change tout.

Si les criards de 14 donnent l'alerte, Istovahn les entend, bien que son laboratoire se trouve de l'autre côté d'une porte secrète. En cas d'attaque, il a reçu pour instruction de se rendre en 19, mais désobéit sciemment. Ne le voyant pas arriver, le contrôleur kuo-toa de 18 envoie son congénère voleur voir ce qui se passe, et Istovahn tue l'homme-poisson à l'aide de son sort *assassin fantasmatique*, puis il lui dérobe sa *potion d'invisibilité*. Ensuite il ferme la porte secrète, brûle toutes ses notes concernant la formule de l'onguent (il n'a nulle envie de voir quelqu'un d'autre se l'approprier) et attend la suite des événements. Si les personnages ne découvrent pas son laboratoire, Istovahn a l'intention de s'en retourner tranquillement vers la cité drow d'où il vient. Par contre, si nos héros parviennent jusqu'à lui, il joue le rôle de la victime impuissante (ce qui n'est pas loin de la vérité) et tente de s'échapper à la première occasion.

Si les PJ arrivent jusqu'ici sans s'être fait remarquer, Istovahn travaille à son nouveau stock d'onguent. Il se dépêche de jeter ses notes au feu dès qu'ils ouvrent la porte secrète et il leur faut faire vite s'ils désirent l'en empêcher.

Les personnages disposent de chances normales pour découvrir la porte secrète menant au laboratoire et, s'ils la trouvent, ils savent automatiquement comment l'ouvrir. Lisez le texte suivant aux joueurs quand les PJ entrent dans la pièce (modifiez certains détails s'ils ne se sont pas encore fait remarquer) :

> La porte secrète s'ouvre aisément et vous révèle une pièce encombrée de tables chargées d'objets hétéroclites. Une fumée âcre se mêle à une épaisse vapeur d'eau et vous irrite les yeux. Des braises rougeoyantes illuminent l'endroit d'une étrange façon. Vous entendez distinctement le léger murmure du liquide qui bouillonne doucement.
>
> Un vieillard dépenaillé est assis sur un banc, le menton appuyé sur le moignon qui termine son bras droit. Ses cheveux blancs n'ont sans doute pas été lavés ni peignés depuis des années, et sa peau est d'un noir de jais. Il semble contempler avec attention un vase à bec à moitié plein de liquide. Au moment où l'homme tourne les yeux vers vous, le liquide se met à bouillonner et un jet gicle à l'autre bout de la pièce. Le vieillard bondit sur ses pieds, agite son moignon en tous sens et retire le vase du feu à l'aide d'une pince qu'il utilise habilement de la main gauche. Puis, il se gratte le nez et éternue violemment avant de se tourner vers vous.
>
> "Fermez la porte, fait-il. Il y a un courant d'air."

Il suffit que les personnages jettent un petit coup d'œil dans le laboratoire pour voir le corps d'un kuo-toa gisant sous l'un des bancs (du moins si Istovahn a eu l'opportunité de le tuer). S'ils extraient le cadavre de sa rudimentaire cachette pour l'examiner, les PJ constatent immédiatement que cet homme-poisson ne ressemble pas à ceux qu'ils ont pu voir jusque-là (il est en effet plus gras et ses yeux sont globuleux). Une épée traîne par terre, à proximité du banc. Si les PJ demandent à Istovahn ce qui s'est passé, il répond qu'il vaut mieux faire attention à ce que l'on boit dans un laboratoire.

Quiconque observe Istovahn avec attention remarque que l'homme n'est pas aussi âgé qu'il paraît, car ses années d'emprisonnement n'ont pas embelli son apparence.

Si les personnages attaquent, Istovahn tente de se rendre en les implorant d'avoir pitié d'un vieux manchot. S'ils acceptent de discuter, le drow le fait de bon cœur de toutes façons. Voici la liste des réponses qu'il peut fournir à leurs questions. Il joue à fond le rôle du vieillard soumis et essaye de minimiser son intelligence (il fait de son mieux pour copier le comportement des esclaves de 15).



• "C'est vrai qu'il y a de la fumée ici, mais ce n'est pas humide, grâce au feu. L'humidité, c'est ce qu'il y a de pire pour mes vieux os."

• "Je travaille pour les maîtres, comme tout le monde. La différence, c'est que moi, je me sers de ma tête. Le maître me dit ce qu'il faut faire et je le fais."

• "J'ignore ce que je fabrique. Je me contente d'obéir aux ordres."

• "J'étais magicien avant de me faire capturer, mais tout le monde sait bien qu'il faut deux mains pour pouvoir effectuer les gestes nécessaires à la préparation des sorts." (Il montre bien son moignon aux PJ.)

• "Je vivais à la surface lorsque des hommes-poissons sont sortis d'un lac tout proche et m'ont amené ici. Ils m'ont coupé la main pour que je ne puisse plus jeter de sorts et m'ont installé dans ce laboratoire."

• "Oui, c'est ça que je fabrique. Vous pouvez le prendre, si vous voulez."

• "Je ne pense pas qu'il me soit possible de m'enfuir. Je crois qu'il vaut mieux que je reste ici."

• "Si vous voulez continuer à explorer le coin, faites attention au grand homme-poisson. Il est plus malin et plus rapide que les autres."

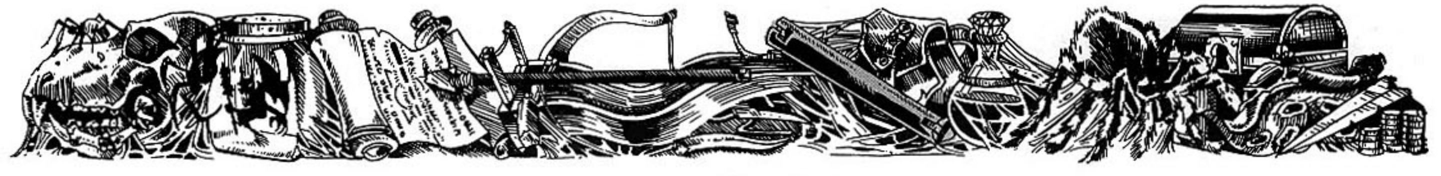
• "Et méfiez-vous aussi du gros poisson. Il peut vous faire voir ce qui n'est pas là."

La plupart des réponses d'Istovahn sont des mensonges, déguisés ou pas. Il sait bien évidemment ce qu'il fabrique. N'est-il pas l'inventeur de l'onguent? Il ment aussi lorsqu'il prétend ne pas vouloir s'échapper (il ne fait pas confiance aux PJ et préfère qu'ils le laissent derrière eux pour qu'il lui soit possible de partir seul).

Il ment également lorsqu'il dit avoir été enlevé à la surface; en fait, il se trouvait à la tête d'une expédition de drows partis ramasser des champignons quand Tichthys les a attrapés. Les autres drows sont morts en captivité. Si les personnages remarquent qu'Istovahn est particulièrement sensible à la lumière (ce qui n'est pas le cas des drows vivants dans le monde de la surface), il leur explique que sa longue captivité dans les profondeurs de la terre l'a de nouveau rendu sensible à la lumière.

Si les PJ acceptent la substance que le drow leur donne, ils prennent des risques, car Istovahn fabrique également du poison de contact, et c'est cela qu'il leur offre. S'ils se montrent réticents, il essaye de leur forcer la main en leur expliquant qu'il concocte l'onguent sur ordre du maître, car celui-ci semble penser que cela permet de passer les gardiens sans risque (cette phrase est totalement vraie, mais ce n'est pas l'onguent que le drow propose aux PJ).

Istovahn ment toujours lorsqu'il prétend ne plus être capable de jeter de sorts. Certes, il lui a fallu des mois pour parvenir à compenser la perte de sa main droite, mais il y est



finalement parvenu. Il a toutefois perdu ses livres de sorts et n'a pas accès à la moindre composante matérielle, ce qui rend inutilisable le *mur de fer* qu'il a encore en mémoire. Par contre, il est toujours capable de jeter *assassin fantasmatique*, *flou* et *projectile magique*. Il peut également utiliser ses pouvoirs innés de drow.

Istovahn est sincère quand il parle du "grand homme-poisson" (le contrôleur kuo-toa de 18) et du "gros poisson" (l'aboleth de 19), mais il en sait davantage à leur sujet qu'il ne le reconnaît de prime abord. Il voudrait bien que les PJ viennent à bout de ces créatures, mais pas au prix de perdre sa couverture. Si les personnages le pressent de questions sur ces deux monstres, il leur révèle toutefois les informations suivantes :

• "Le grand homme-poisson a une très bonne vue et il est même capable de repérer les créatures invisibles. Il peut également devenir invisible et possède un filet magique qui lui permet d'attraper qui il veut. Par contre, il brûle bien, et son filet aussi."

• "Le gros poisson aime bien créer des images de nombreux hommes-poissons, mais soyez vigilants car il n'y en a qu'un seul de réel. Si le gros poisson a des ennuis, il s'enfuira vraisemblablement par un trou situé au fond du plan d'eau où il réside. Essayez de le capturer si vous le pouvez, car il vous permettra de respirer sous l'eau et ainsi d'aller chercher son trésor."

• "Ce n'est pas le gros poisson qui me donne des ordres, mais un autre poisson encore plus gros que je n'ai jamais vu. Je parie qu'il se trouve tout au fond du trou dont je viens de vous parler."

Une fois encore, Istovahn ne reconnaît que ce qui l'arrange. Il a déjà vu l'autre poisson (Tichthys) mais préfère ne pas l'admettre.

Si les personnages le laissent là, il attend quelques minutes avant de remonter jusqu'en 4. S'ils le traînent derrière eux, il les suit sans faire d'histoire mais tente de s'enfuir à la moindre occasion.

Istovahn n'a jamais vu Tichthys avec le deuxième segment du *Sceptre*, aussi n'a-t-il aucune raison de penser que l'aboleth puisse détenir l'artefact. Néanmoins, si les PJ lui posent la question, il décrit avec enthousiasme la puissante baguette magique que le "gros poisson" utilise de temps en temps. Il ne sait pas véritablement quels sont les pouvoirs de l'objet, mais il peut tout de même ajouter que Tichthys en prend soin comme de la prunelle de ses yeux. Le drow a très envie que les PJ aillent attaquer les aboleths; il n'hésite donc pas à leur raconter tout ce qu'ils ont envie d'entendre. Par exemple, s'ils lui parlent de l'un des pouvoirs du *Sceptre*, il se "souvient" aussitôt qu'il a vu le gros poisson l'invoquer à l'aide de sa baguette magique.

Il est toutefois possible de s'en faire un allié digne de confiance. Si nos héros régénèrent sa main, Istovahn se montre terriblement impressionné, surtout s'ils ne demandent rien en échange (la gentillesse est un concept tout neuf pour lui). Dans ce cas, il cesse de se faire moins qu'il n'est et leur raconte tout ce qu'il sait du complexe :

• La plupart des hommes-poissons ont pour nom "skums", ce sont des créatures serviles que les aboleths ont créées pour s'en faire des esclaves-guerriers. Ils sont extrêmement dangereux sous l'eau.

• Il y a également quelques kuo-toas dans le complexe. L'aboleth qui commande ici leur offre des fongus et des pierres précieuses en échange d'esclaves.

• L'un des kuo-toas (le "grand homme-poisson") est chargé de s'occuper de trois bassins pleins de sangsues géantes, situés à l'est du laboratoire.

• Le grand aboleth vit à un niveau inférieur qui est totalement inondé et le seul moyen d'y accéder se trouve quelque part dans la moitié sud du plan d'eau 19. Les personnages devront toutefois trouver comment respirer sous l'eau s'ils désirent se frotter à ce monstre. Le petit aboleth qui réside à ce niveau est un moyen de respirer sous l'eau, aussi serait-ce une bonne idée de le capturer. Les PJ n'auront qu'à le tuer par la suite (Istovahn apprécie que l'on fasse preuve de gentillesse à son égard, mais c'est un concept qu'il a encore beaucoup de mal à assimiler).

• Le plan d'eau où vit le petit aboleth est plein d'écrevisses géantes qui attaquent à peu près tout ce qui bouge, à l'exception, justement, des aboleths.

Si les personnages parviennent à gagner sa confiance, Istovahn est même prêt à les accompagner. Il leur demande juste, en échange, une petite plaque de métal (la composante matérielle de son sort *mur de fer*) et, s'il leur a donné du poison, le reprend et leur offre à la place son *onguent de protection contre les fongus*. Par contre, il conserve la *potion d'invisibilité* qu'il a dérobée au kuo-toa.

Même s'ils n'arrivent pas à gagner sa confiance, les PJ peuvent encore voir qu'il n'est pas sincère et peut-être lui extraire quelques renseignements précieux (par exemple, un sort de *détection du mensonge* prouve qu'il ment, du moins s'il rate son jet de sauvegarde, car sa résistance à la magie ne le protège pas contre un tel sort). *Connaissance des alignements* permet bien évidemment de déterminer qu'Istovahn est chaotique mauvais et les PJ devraient donc rester sur leurs gardes. Par contre, *détection du mal* (le sort ou le pouvoir de paladin) reste sans effet sur le drow, car ses actes et ses déclarations ne sont pas intrinsèquement



mauvais (sauf lorsqu'il offre le poison aux personnages). Si les PJ lui montrent bien qu'ils ne sont pas dupes, Istovahn retourne sa veste dans l'espoir d'obtenir leur clémence et leur donne les renseignements indiqués ci-dessus. Dans ce cas, il cherche à leur échapper le plus rapidement possible.

Istovahn, magicien drow de niveau 12 : CA 8 (bonus de Dextérité) ; VD 12 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT aucune ; AS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts ; DS +2 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques ; faiblesse spécifique : très sensible à la lumière ; RM 74 % ; TA M (1,50 m) ; NM stable (12) ; AL CM ; PX aucun ; BM/111.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *connaissance des alignements, détection de la magie, lévitation, lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres* (une fois par jour).

Une vive lumière réduit sa Dextérité de 2 points et lui inflige un malus de +2 à l'initiative, en plus de conférer à ses adversaires un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre ses sorts et ses pouvoirs innés. Lorsqu'il attaque des adversaires qui se trouvent dans une zone très éclairée, Istovahn subit un handicap de -1 pour toucher et ses adversaires ont +1 à leurs jets de sauvegarde. Les deux effets décrits ci-dessus sont cumulables.

Bonus de -2 aux jets de surprise.

FOR 8, DEX 16, CON 9, INT 18, SAG 15, CHA 15.

Caractère : aigri, incapable de faire confiance à qui que ce soit.

Sorts (4/4/4/4/4/1) : 1) *projectile magique* (x2) ; 2) *flou* ; 3) aucun ; 4) *assassin fantasmatique* ; 5) *mur de fer*.

Équipement : 4 pots de poison de contact type N, 3 pots d'*onguent de protection contre les fongus*.

18. Ferme à sangsues

Le plan tactique F3 représente cette caverne, ainsi que 18a et 19.

Tichthys élève des sangsues géantes pour 12 dans ces trois bassins qui font, chacun, environ 1,80 m de profondeur et sont remplis d'eau croupie. Les sangsues voient le jour dans le bassin nord, où elles ont actuellement 1 DV. Lorsqu'elles grandissent, elles sont peu à peu transférées au bassin central, puis au bassin sud et finalement, en 12. Les sangsues du bassin central ont 2 DV, celles du bassin sud 3 DV.

Les créatures chargées de veiller au bon développement des sangsues ne sont autres que deux kuo-toas bannis de leur société, un contrôleur et un voleur (voir le BESTIAIRE MONSTRUEUX, page 212). Lorsque les personnages parviennent à cet étage, ces deux monstres s'occupent du bassin central. Si les criards donnent l'alerte, le contrôleur se dirige à l'extrême sud de la caverne (indiqué par un X sur le plan) et boit une gorgée de sa *potion d'invisibilité*. Si le voleur n'est pas allé vérifier ce que faisait Istovahn, il se cache dans l'ombre à l'ouest du bassin central.

Si les PJ viennent ici dès qu'ils se sont occupés des criards, le contrôleur leur expédie l'un de ses *javelots de foudre* (il se moque totalement d'être pris dans la décharge) puis disparaît derrière le mur est. S'ils le poursuivent, le voleur intervient et agresse l'un des derniers du groupe (attaque sournoise), tandis que le contrôleur utilise son exceptionnelle vitesse de déplacement pour faire le tour par le nord. Il choisit alors un personnage à l'armure visiblement faible et l'attaque à mains nues, tentant ainsi de l'assommer. Les dégâts qu'il lui inflige sont pour les trois-quarts temporaires (voir le chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*), mais les dés de dégâts sont doublés.

Si les personnages ne se rendent pas directement à la ferme à sangsues, le contrôleur envoie le voleur en 17 pour voir ce que fabrique Istovahn et le kuo-toa se fait tuer par Istovahn (voir plus haut). Voyant que son subalterne ne revient pas, le contrôleur se replie en 19.

Si les PJ sont particulièrement discrets, les kuo-toas ne les remarquent pas tant qu'ils ne sont pas arrivés en 18, à moins qu'ils n'aient eu à combattre en 15 ou qu'ils n'aient cherché la porte secrète de 17. En débouchant ici avant que l'alerte soit donnée, ils ont les chances normales de surprendre les kuo-toas. Mais, que ces monstres soient surpris ou non, l'un s'enfuit en 19 pour avertir l'aboleth. Si tous deux sont encore en vie, c'est le voleur qui s'en charge, tandis que le contrôleur lance un *javelot de foudre* et se rue au combat. Dans le cas contraire, le contrôleur plonge dans le plan d'eau 19.

Quoi qu'il puisse se produire, les sangsues ne quittent jamais leur bassin, mais se jettent aussitôt sur un personnage qui pénètre dans l'eau. S'il se retrouve dans l'incapacité d'aller en 19, le contrôleur plonge dans le bassin central. Les sangsues n'attaquent jamais les hommes-poissons, mais les PJ n'ont pas cette chance.

Contrôleur kuo-toa (kuo-toa) : CA 1 ; VD 18, ng 36 ; VD 7 ; pv 56 ; TAC0 14 ; #AT 4 ; Dég 2d4/2d4/1d4+1/1d4+1 (griffes/griffes/morsure/morsure) ; AS peut essayer d'assommer ses cibles ; DS détection de l'invisibilité, résistances diverses, immunités ; faiblesses spécifiques : très susceptible à la lumière et au feu ; TA M (1,90 m) ; NM élite (13) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 2 000 ; BM/212.

Notes : toute tentative visant à attraper un kuo-toa (même par un sort de *toile d'araignée*) n'a que 25 % de chances de réussir. Les attaques à base d'électricité ne lui infligent que des demi-dégâts, voire aucun en cas de jet de sauvegarde réussi. Bonus de +2 aux jets de surprise. Immunisé contre les illusions. Les *projectiles magiques* ne lui occasionnent que 1 point de dégâts par projectile.

Détection des créatures invisibles, astrales ou éthérées dans un rayon de 10 m (uniquement si elles bougent). Infravision (portée 20 m), champ de vision de 180°.

Une vive lumière lui inflige un handicap de -1 pour toucher. -2 aux jets de sauvegarde contre le feu.



Peut tenter d'assommer des adversaires armés sans subir de contre-attaque automatique et ses poings provoquent alors double-dégâts (4d4/4d4). Une créature assommée perd connaissance pendant 3d4 rounds.

Équipement : harnachement couvert de colle (toute arme frappant le contrôleur a 25 % de chances de rester engluée, sauf si le personnage réussit un jet d'enfoncer ; mais le fait de retirer son arme de la sorte compte comme une attaque), *filet d'attrapement, potion d'invisibilité,* 3 *javelots de foudre.*

Voleur kuo-toa (kuo-toa) : CA 4 ; VD 9, ng 18 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 2 ou 1 ; Dég 1d4+1 / 1d6 (morsure/épieu) ou 1d4 (dague de lancer) ; AS talents de voleur ; DS détection de l'invisibilité, résistances diverses, immunités ; faiblesses spécifiques : très susceptible à la lumière et au feu ; TA M (1,78 m) ; NM élite (13) ; Int supérieure (13) ; AL NM ; PX 175 ; BM/212.

Notes : toute tentative visant à attraper un kuo-toa (même par un sort de *toile d'araignée*) n'a que 25 % de chances de réussir. Les attaques à base d'électricité ne lui infligent que demi-dégâts, voire aucun en cas de jet de sauvegarde réussi. Bonus de +2 aux jets de surprise. Immunisé contre les illusions. Les *projectiles magiques* ne lui occasionnent que 1 point de dégâts par projectile.

Détection des créatures invisibles, astrales ou éthérées dans un rayon de 10 m (uniquement si elles bougent). Infravision (portée 20 m), champ de vision de 180°.

Une vive lumière lui inflige un handicap de -1 pour toucher. -2 aux jets de sauvegarde contre le feu.

Double-dégâts en cas d'attaque sournoise.

Talents de voleur : crocheter des serrures (29 %), déplacement silencieux (21 %), détecter des bruits (10 %), grimper (86 %), se cacher dans l'ombre (15 %), trouver/désamorcer des pièges (25 %), vol à la tire (35 %).

Équipement : potion d'invisibilité.

Sangsues géantes (sangsue) (60) : CA 9 ; VD 3, natation 3 ; DV 20x1, 20x2, 20x3 ; pv 5/DV ; TAC0 19 (1-2 DV) ou 17 (3 DV) ; #AT 1 ; Dég 1d4 ; AS absorption de sang, maladie ; TA P (60 cm de long) ; NM agité (7) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 chacune (1 DV), 120 chacune (2 DV), 175 chacune (3 DV) ; BM/315.

Notes : si une sangsue parvient à toucher, elle s'accroche à sa cible et commence à lui pomper le sang, ce qui lui inflige 4 points de dégâts à chaque round. La salive de ces créature est un puissant anesthésiant, et la victime n'a quasiment aucune chance de s'apercevoir qu'elle a été mordue (1 %). La sangsue reste attachée pendant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'on l'enlève. La victime remarque automatiquement l'agression dont elle fait l'objet dès qu'elle perd la moitié de ses points de vie de départ.

Quiconque est mordu par une sangsue a 50 % de chances de contracter une maladie qui s'avère fatale en 1d4+1 semaines (à moins d'avoir été soignée d'ici là). La victime ne présente pas le moindre symptôme avant l'ultime semaine, où elle est prise d'une terrible fièvre qui diminue de 2 points ses scores de Force et de Dextérité. Les points perdus reviennent une fois la maladie soignée.

18a. Caverne des kuo-toas

C'est ici que se reposent les deux kuo-toas de 18. Cette petite grotte contient deux tas d'algues humides (ce qui se fait de mieux comme literie pour ces créatures), deux tonneaux (l'un rempli d'algues, l'autre d'écrevisses vivantes) et un petit autel consacré à Blibdoolpoolp, la déesse des kuo-toas.

Ce dernier consiste en un bloc de stéatite dominé par une statue de Blibdoolpoolp. La pierre est un cube d'une trentaine de centimètres de côté et ses angles sont arrondis, comme si elle avait passé beaucoup de temps dans l'eau. Quatre de ses faces s'ornent d'une gravure représentant une pince de homard grande ouverte (le fond et le sommet sont lisses et sans décorations). La statue, qui fait une soixantaine de centimètres de haut, représente la déesse (une humaine dénudée à tête de homard et dont les mains ne sont autres que des pinces) debout, un bras tendu vers le ciel. Le bloc pèse environ 80 kg et la statue une petite quinzaine. Ensemble, ils ont une valeur de 500 po. La statue seule vaut seulement 400 po et le bloc 25 po.

19. Le petit maître

Ce jeune aboleth, qui n'est autre que le rejeton de Tichthys, réside ici et surveille le niveau 3. Il a également la charge des écrevisses géantes qui vivent dans le bassin.

Les berges du plan d'eau sont extrêmement abruptes et plongent aussitôt à une profondeur de 5 m. Le fond est à peu près plan, sauf l'extrémité sud. À 3 m du siphon, la profondeur tombe à 6 m et le siphon lui-même est encore 3 m plus bas. Les écrevisses restent dans la partie la moins profonde de la grotte, tandis que l'aboleth quitte rarement les abords du siphon.

Lorsqu'il est alerté par les criards ou par les vibrations provoquées par un combat dans n'importe quelle salle de l'étage, l'aboleth va se positionner derrière l'îlot (au point marqué par un X sur le plan) et attend les intrus. Une infime partie de sa tête et l'un de ses yeux émergeant alors de l'eau, il est impossible de le distinguer à moins d'utiliser un sort de *détection de l'invisibilité* ou de passer 1 round entier à scruter l'endroit où il se trouve.

Dès qu'il voit les PJ arriver, l'aboleth déclenche une illusion représentant un groupe de prêtres kuo-toas jaillissant des flots :



Dans les entrailles de la Terre

La plus grande partie de la caverne dans laquelle vous venez d'entrer est pleine d'une eau agitée de douces ondulations. Au nord, une grande pierre plate forme un îlot qui émerge d'une quinzaine de centimètres. Avant que vous puissiez apercevoir d'autres détails, l'eau se met à bouillonner et une douzaine d'humanoïdes écailleux, aux yeux globuleux, se dressent devant vous. Une puissante odeur d'écume et de poisson assaille vos sens. Les créatures forment une ligne d'une extrémité à l'autre de la caverne. Elles sont pour la plupart dans l'eau, qui ne leur arrive qu'à la cheville, mais deux d'entre elles se sont positionnées sur l'îlot. Les hommes-poissons vous lancent un regard noir alors qu'ils se prennent par la main. Une aura chargée d'étincelles commence à apparaître autour d'eux et l'air vous semble soudain rempli d'électricité.

Les onze "prêtres kuo-toas" sont représentés sur le plan par une série de X rouges.

Les monstres projettent aussitôt une décharge électrique (ils remportent obligatoirement l'initiative, ce qui peut indiquer aux PJ qu'il y a quelque chose qui cloche). L'éclair fait 10 m de long sur 1,50 m de large (il est similaire à celui que produit un *javelot de foudre*) et l'aboleth le dirige de manière à atteindre le plus de personnages possible. Si les PJ croient à l'illusion, ils ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. S'ils le réussissent, l'éclair leur inflige 10 points de dégâts, contre 20 sur un échec. Les dégâts illusoires durent pendant 1d3 tours (voir la chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

Si les personnages ripostent, leurs attaques, magiques ou non, semblent n'avoir aucun effet. Les projectiles rebondissent sur les kuo-toas, tandis que les sorts (visibles) disparaissent à quelques centimètres d'eux.

L'aboleth continue de délivrer des éclairs illusoires tant que cette tactique produit des effets notables. Ce faisant, il espère faire fuir les personnages ou les attirer dans le plan d'eau. Si nos héros tentent de charger les kuo-toas, qu'ils se méfient, car l'eau est beaucoup plus profonde qu'ils ne pourraient le croire. Ceux qui foncent tête baissée se retrouvent vite au fond de l'eau, et chacune des écrevisses géantes peut les attaquer une fois (et une seule) avant qu'ils aient retrouvé leurs repères. Ceux qui tombent à l'endroit le plus profond ne sont pas attaqués mais se retrouvent rapidement sous 6 m d'eau.

Si les kuo-toas de 18 se sont repliés ici, ils attaquent tout personnage tombant dans l'eau. Sinon, ils se rendent à l'îlot et le moniteur utilise alors ses *javelots de foudre* restants contre le groupe (ce qui peut poser bien des problèmes aux PJ essayant de démêler le vrai du faux).

Si des personnages tombent dans l'eau, l'aboleth fait disparaître son illusion et tente d'asservir les malheureux, en choisissant de préférence ceux qui se trouvent dans la partie la plus profonde du bassin et qui n'ont pas été pris à partie par les kuo-toas. Si cela n'est pas possible, il se contente d'un PJ qui ne participe pas au combat.

Si les personnages ont discuté avec Istovahn (en 17) avant de venir ici, ils sont peut-être avertis des pouvoirs illusoires de l'aboleth. Dans ce cas, ils comprennent que les kuo-toas n'existent pas et ne subissent donc aucun dégât dû aux éclairs. L'aboleth le remarque au bout de 1 round et change alors de tactique. En créant une illusion de lui-même qui bondit hors de l'eau et s'avance sur un lit de bave en direction des PJ. Le monstre illusoire fait usage de ses tentacules et sa peau caoutchouteuse semble le protéger de la plupart des coups (d'où sa classe d'armure élevée).

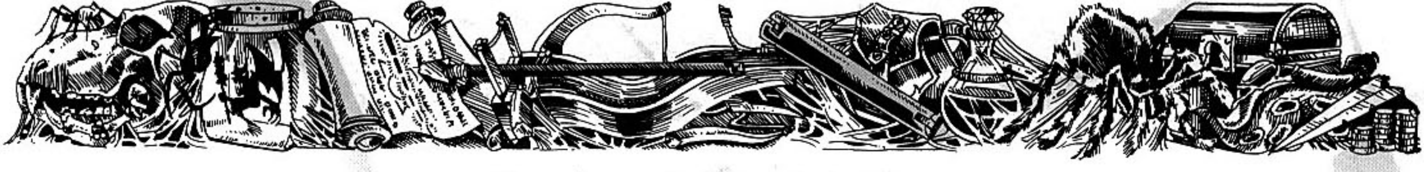
Au bout de 3 rounds de combat, la créature se laisse retomber dans l'eau et disparaît (l'aboleth cesse de se concentrer sur l'illusion). Le round suivant, le petit maître essaye de réduire les PJ en esclavage.

Un personnage affecté de la sorte ne se retourne pas contre ses camarades, mais l'aboleth lui ordonne de se débarrasser de tout son équipement et de le jeter au plus profond du plan d'eau. Cela fait, il reçoit l'ordre d'aller se baigner dans l'un des bassins à sangsues de 18. Persuadé que les sangsues ont un effet bénéfique pour lui, il reste dans le bassin pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce qu'il ait perdu la moitié de ses points de vie. Par la suite, il flâne jusqu'à ce que l'aboleth soit tué ou lui donne de nouvelles instructions (ce qu'il ne fait pas à moins que les autres PJ n'aient tous été tués ou repoussés). Si l'aboleth s'enfuit (voir ci-dessous), le personnage n'a nulle envie de bouger de cet endroit. Il refuse purement et simplement de poursuivre l'aventure. Comme les esclaves de 15, ses compagnons n'ont pas d'autre choix que de l'amener de force avec eux.

S'il se retrouve attaqué, l'aboleth riposte à l'aide de ses tentacules. Il ne sort toutefois pas de l'eau, car celle-ci lui permet d'être protégé contre les projectiles et la plupart des armes de poing, mais aussi de se faire aider par les écrevisses géantes. Tant qu'ils restent sous l'eau, l'aboleth et les écrevisses bénéficient d'une protection de 90 % contre les sorts et les projectiles jetés depuis la berge, et ils ne peuvent pas être touchés par des armes tranchantes ou contondantes. Certains sorts, comme *éclair*, ne sont toutefois en rien bloqués par l'eau (voir pour cela la section concernant le combat sous-marin dans le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

S'il tombe à moins de 10 points de vie, l'aboleth tente de s'enfuir par le siphon. Les écrevisses luttent jusqu'à la mort.

Si les personnages l'empêchent de s'enfuir (par exemple en bloquant l'unique issue ou en immobilisant le monstre), l'aboleth tente alors de négocier sa libération. Il contacte les PJ télépathiquement et leur apprend que c'est "le gros" qui détient tous les trésors. Si nos héros ont l'air disposés à négocier, il leur explique qu'il leur faut descendre par le siphon. S'ils ne peuvent pas respirer sous l'eau, il se propose de leur conférer cette capacité grâce à son nuage de



mucus (sans leur dire toutefois combien de temps l'effet persiste ni même comment s'en débarrasser).

Si les personnages cherchent à en savoir un peu plus sur ce nuage de mucus, l'aboleth a bien du mal à leur donner des explications, car son appréciation du passage du temps est complètement différente de la leur ; il ignore, par exemple, la notion d'heures, de minutes ou de secondes (non par stupidité, mais parce qu'il a passé toute son existence sous terre). Si les personnages insistent vraiment, il leur explique que l'effet dure parfois peu longtemps (assez pour que les esclaves arrivent à extraire deux convois de pierres de la carrière), parfois plus (trois ou quatre voyages) et parfois plus encore (cinq ou six aller-retour). Un PJ maîtrisant la compétence ingénierie ou mines peut traduire cette estimation en durée plus compréhensible (1d3 heures).

Si les personnages demandent ce qu'ils risquent de trouver au fond du siphon, voici ce que l'aboleth leur répond :

• "Vous passerez devant un gardien, mais il ne vous fera aucun mal si vous êtes couverts de bave." (Il accompagne ces mots d'un petit jet de mucus.)

Cette affirmation est correcte, mais la bave à laquelle l'aboleth fait référence provient de son ventre et n'a rien à voir avec son mucus. En fait, le monstre est en train de leurrer les PJ, et même un sort de *détection du mensonge* ne permet pas de remarquer sa fourberie.

• "Ensuite, il vous faudra passer plusieurs autres gardes. Ceux-là, impossible de les éviter."

Cette déclaration fait référence à 21. L'aboleth fournit même un peu plus de détails si les PJ le poussent à le faire.

• "Enfin, la galerie tourne brusquement. Le maître se trouve juste derrière."

L'aboleth parle là de 22, mais sa description très sommaire prend en compte l'aspect que la grotte a sous l'effet du *voile* de son parent. Si les personnages demandent davantage de détails, il prétend être dans l'incapacité de prédire ce qui se produira lorsqu'ils arriveront au virage (ce qui est vrai). Il ne dira rien de plus, même sous menace de mort.

Si nos héros l'abandonnent derrière eux, le jeune aboleth s'enfuit en 16 et laisse définitivement le complexe derrière lui (il n'a nulle envie d'affronter Tichthys après s'être fait vaincre par les PJ). S'il est obligé de suivre le mouvement, il mène le groupe en 20 puis attaque en même temps que l'écrevisse géante.

Jeune aboleth (aboleth) : CA 4 ; VD 3, ng 18 ; DV 4 ; pv 23 ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég 1d4/1d4/1d4/1d4 (tentacules) ; AS transformation de la peau, nuage de mucus, illusions, peut réduire ses adversaires en esclavage ; TA G (3,60 m de long) ; NM élite (13) ; Int supérieure (14) ; AL LM ; PX 650 ; BM/6.



Notes : toute créature touchée par un tentacule doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sans quoi sa peau prend l'aspect d'une membrane translucide en 1d4+1 rounds. Par la suite, si cette membrane n'est pas constamment humidifiée, la créature subit 1d12 points de dégâts par tour. Un sort de *guérison des maladies* arrête la progression de cette transformation, mais il faut au moins un sort de *soins des blessures sérieuses* pour rendre à la peau son apparence normale.

Sous l'eau, l'aboleth peut générer un nuage de mucus épais d'une trentaine de centimètres. Les créatures inhalant cette substance doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être incapables de respirer dans l'air pendant 1d3 heures (période où elles arrivent à respirer sous l'eau). Le mucus peut être dissout avec du vin ou du savon.

Peut créer des illusions plus vraies que nature (les cinq sens sont affectés) qui ne s'interrompent que 4 rounds après qu'il a cessé de se concentrer.

Trois fois par jour, il peut tenter d'asservir une créature distante de moins de 10 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou n'a d'autre choix que d'obéir aveuglément aux ordres télépathiques du monstre (dans un rayon de 1,5 km). Par contre, l'esclave ne peut être forcé à combattre pour l'aboleth. Cette condition persiste tant qu'elle n'a pas été dissipée par magie ou tant que le monstre est vivant.

Cet aboleth maîtrise une forme de télépathie limitée qui lui permet de converser avec les personnages, mais c'est là son unique pouvoir psionique. Des glandes situées sur son ventre sécrètent la vase qui lui donne cette odeur rance si distincte.

Écrevisses géantes (crustacé, géant) (5) : CA 4; VD 6, ng 12; DV 4+4; pv 24 chacune; TAC0 15; #AT 2; Dég 2d6/2d6; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire; DS immunisées contre les attaques qui affectent la vue; TA G (2,40 m de long); NM élite (13); Int aucune (0); AL N; PX 270 chacune; BM/51.

Notes : les écrevisses sont aveugles; elles sont donc immunisées contre les illusions, l'invisibilité, le déplacement (comme l'effet produit par la cape du même nom), les attaques aveuglantes et tout type de magie qui demande à être vue par la cible. Elles n'entrent jamais dans l'aire d'effet d'un sort d'*eau aérée*.

Aboleth illusoire : CA -2; VD 18 (vitesse illusoire), ng 18; DV 8; pv spécial; TAC0 17; #AT 4; Dég 1d8/1d8/1d8/1d8 (tentacules); AS constriction; DS immunisé contre les dégâts; TA E (6 m de long); NM élite (13); Int supérieure (14); AL LM; PX aucun; BM/6.

Notes : lorsqu'ils touchent, les tentacules se saisissent de leur proie et lui infligent 1d8 points de dégâts par round.

Les dégâts illusoires persistent pendant une durée maximale de 1d3 tours. Si un personnage tombe à 0 point de vie suite à une accumulation de dégâts de ce type, il perd connaissance et doit réussir un jet de choc métabolique. S'il le rate, son cœur lâche. Dans le cas contraire, il se réveille 1d3 tours plus tard, les points de dégâts illusoires ayant disparu (voir le chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

Niveau C

Ce niveau se trouve à 105 m sous la surface et est totalement inondé. On n'y voit pas au-delà de 5 m, et l'invisibilité n'est d'aucune utilité (l'eau est tellement sale qu'une créature invisible laisse nettement voir sa silhouette). Les projectiles sont eux aussi inefficaces, à l'exception de ceux que lancent les arbalètes conçues pour fonctionner sous l'eau (et qui valent trois fois le prix normal). Les armes tranchantes ou contondantes ne délivrent pas le moindre point de dégâts, sauf si leur utilisateur porte un *anneau d'action libre* ou bénéficie du sort du même nom. Les personnages se trouvant dans l'aire d'effet d'un sort d'*eau aérée* peuvent toutefois se déplacer et combattre normalement, et il leur est même possible de faire usage de feu. Ce sortilège est, néanmoins, particulièrement bruyant, et des PJ l'utilisant ne peuvent espérer surprendre la moindre créature de ce niveau ou du suivant. Référez-vous au chapitre 9 du *Guide du Maître* pour une description plus complète du combat sous-marin.

Le premier segment du *Sceptre* indique qu'il faut poursuivre en direction du sud.

20. La gardienne

Les expériences de Tichthys ont abouti à la monstrueuse écrevisse qui réside dans cette grotte et dont les pinces n'attendent que le prochain repas. Bien dressée, elle sait qu'elle ne doit pas s'attaquer aux aboleths, et quiconque s'est recouvert de la bave rance produite par l'estomac de ces monstres peut passer ici sans risque. La noirceur de l'eau permet à l'écrevisse d'essayer de surprendre ceux qui n'en sont pas enduits.

Cette créature aime bien attaquer les skums qui passent à proximité, mais ces derniers ont appris à la calmer en lui offrant des champignons malodorants qu'ils récoltent en 3 et en 9. Si les PJ procèdent de même, ils n'ont que 20% de chances par round de se faire attaquer par l'écrevisse.

La herse représentée sur le plan empêche ce monstre de descendre au niveau 4 et il n'aime guère remonter le siphon menant au niveau 3. Aucun mécanisme ne permet de soulever la herse et il faut donc avoir recours à la force brute, ce qui est possible en 2 rounds, en appliquant un total de 36 points de Force. Trois PJ maximum sont autorisés à essayer de soulever de concert, et un individu seul peut lui aussi y parvenir (également en 2 rounds) en réussissant un jet de barreaux et herses.



Écrevisse titanesque (crustacé, géant) : CA 1 ; VD 6, ng 12 ; DV 8+8 ; pv 48 ; TAC0 11 ; #AT 2 ; Dég 3d8/3d8 ; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire ; DS immunisée contre les attaques qui affectent la vue ; TA G (3,60 m de long) ; NM élite (13) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 3000 ; BM/51.

Notes : cette écrevisse est aveugle ; elle est donc immunisée contre les illusions, l'invisibilité, le déplacement (comme l'effet produit par la cape du même nom), les attaques aveuglantes et tout type de magie qui demande à être vue par la cible. Par contre, un sort d'*eau aérée* ne l'empêche en rien d'attaquer.

21. Meurtrières

En cet endroit, plusieurs fissures naturelles ont donné à Tichthys l'idée de préparer une méchante surprise à l'intention des intrus qui pourraient franchir l'écrevisse de 20. Cinq skums mâles surveillent en permanence le couloir. Ils remarquent automatiquement le moindre combat en 20, même s'il se déroule dans une bulle de *silence* (ils sont alertés par les vibrations et le sang charrié par l'eau).

Lorsqu'ils repèrent des intrus, ils les attaquent par les meurtrières à l'aide de leurs tridents. Ces armes leur permettent d'atteindre trois carreaux : celui qui est situé juste en face de leur meurtrière et les deux qui l'encadrent. Les skums bénéficient d'une protection de 90 % lorsqu'ils combattent de cette manière. De plus, tout personnage touché par un trident risque d'être attrapé et attiré à proximité de la fissure, puis mordu par le skum (référez-vous aux notes qui suivent les caractéristiques des monstres).

Si les PJ observent le passage avant de l'emprunter, ils ont autant de chances de déceler les fissures que s'il s'agissait de passages secrets. De toute manière, elles deviennent clairement visibles dès que les skums attaquent.

Si les personnages parviennent à franchir ce barrage, les skums survivants se rendent en 22 pour aller prêter mainforte aux derniers gardes. Si les PJ détruisent la paroi et se lancent à leurs trousses, deux créatures se sacrifient tandis que les autres s'enfuient. Le mur est solide, et seul un sort tel que *transmutation de la pierre en boue* ou *passe-murailles* permet de le franchir rapidement.

Skums (5) : CA 7 ; VD 6, ng 15 ; DV 2+2 ; pv 15 chacun ; TAC0 17 (16 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 5 ou 1 ; Dég 1d6/1d6/2d8/1d8/1d8 (griffes/griffes/morsure/patte arrière/patte arrière) ou 1d8+3 (trident à deux mains + bonus de Force) ; faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme ; TA M (1,50 m) ; NM stable (11) ; Int partielle (3) ; AL LM ; PX 175 chacun ; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

Dès qu'un trident touche sur un score de 16 ou plus, ses pointes se fixent dans les chairs de la victime. Dès le round suivant, le skum attire l'infortuné PJ jusqu'à la fissure et le mord (il touche automatiquement). Pour se libérer, notre héros doit réussir un test de Force contre le skum (tous deux en jouent un, et celui qui le réussit en obtenant le meilleur score au d20 l'emporte. En cas d'égalité, il y a "match nul" et le PJ ne parvient pas à se dégager). Tous les skums ont 18 de Force, et le handicap qu'ils subissent habituellement en utilisant des armes ne s'applique pas.

Niveau 4

Ce niveau se trouve à 110 m sous la surface. Lui aussi, est totalement inondé par une eau sale et stagnante, et les conditions en vigueur au niveau C le sont également ici (voir page précédente).

Le premier segment du *Sceptre* n'a plus la moindre indication directionnelle à fournir à nos héros car ils sont désormais à moins de 70 m du morceau suivant (voir le **Livre III**, page 5).

Les personnages affrontent maintenant l'ultime ligne de défense de Tichthys. Lorsqu'ils atteignent 23, l'aboleth contre-attaque en personne.

22. Poste de garde

Dix skums mâles vivent en ce lieu. Dans les circonstances normales, la moitié d'entre eux dorment tandis que les autres veillent au grain afin de prévenir toute intrusion. Mais, à moins que les personnages soient parvenus jusqu'ici sans se faire repérer, tous les skums sont sur le pied de guerre, et Tichthys rend leur embuscade nettement plus dangereuse en utilisant son pouvoir de *voile*. Lorsqu'ils arrivent, la grotte ressemble à un couloir.

Sur le plan, les murs illusoires sont représentés par des pointillés et les skums par des X.

Même si les personnages s'attendent à une illusion, ils ne peuvent détecter celle-là sans un sort de *vision véritable* ou une *gemme de vision*. Les murs illusoires ont tout de la vraie pierre et aucun des cinq sens des PJ ne pourra dire le contraire (on peut, par exemple, toucher l'illusion sans qu'elle se dissipe). Si nos héros se montrent particulièrement attentifs, ils discerneront de minuscules fissures dans les parois à l'endroit où se tiennent les skums. Sous l'effet du sort, ceux-ci sont fondus dans la roche.

Les skums attaquent dès que tous les PJ sont entrés dans la pièce ou quand ils deviennent soupçonneux. Dans le premier cas, les personnages sont automatiquement pris par surprise. Les skums disposent donc d'un round d'attaque normal, puis les PJ jettent les dés pour savoir s'ils



sont surpris lors des rounds à venir (les skums ne peuvent, en aucun cas, être surpris).

Même après l'attaque des créatures, la grotte ressemble toujours à un couloir, mais une alcôve est maintenant visible partout où il y a un skum. Les monstres peuvent se déplacer à l'envi au cours du combat, et les personnages affectés par l'illusion les voient alors traverser des parois (ce qui devrait les alerter sur le type d'ennemis qu'ils ont à affronter). Si un PJ décide à son tour de traverser un "mur", il entre dans une zone où il ne voit plus rien et se dirige au hasard (utilisez le schéma de point de chute des projectiles ayant raté leur cible dans le chapitre 9 du *Guide du Maître*) à moins qu'il ne réussisse un test de Sagesse. S'il se retrouve par erreur en 23, il doit combattre l'écrevisse.

Skums (10) : CA 7; VD 6, ng 15; DV 2+2; pv 15 chacun; TAC0 17; #AT 5; Dég 1d6/1d6/2d8/1d8/1d8 (griffes/griffes/morsure/patte arrière/patte arrière); faiblesse spécifique : -2 pour toucher hors de l'eau, -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement/charme; TA M (1,50 m); NM stable (11); Int partielle (3); AL LM; PX 175 chacun; BMA(1)/100.

Notes : infravision (portée 20 m). Télépathie réduite permettant de communiquer avec les aboleths et les autres skums dans un rayon de 30 m. Leur épiderme sèche au bout de 30 minutes passées hors de l'eau, ce qui leur inflige 3d4 points de dégâts par tour tant qu'ils ne sont pas humidifiés.

23. La pince de son maître

La plus grosse (et la plus hargneuse) écrevisse qui soit jamais issue des expériences de Tichthys se tient dans cette caverne représentée à l'échelle des figurines sur le plan tactique F4.

Ce monstre sournois est toujours affamé. Il attaque tout ce qui passe à sa portée, même le jeune aboleth ou les personnages recouverts de bave, à moins que Tichthys ne soit là pour l'en empêcher. Il se cache dans l'un des deux siphons (1 chance sur 2) et en jaillit soudainement, imposant un handicap de -2 au jet de surprise de ses adversaires.

Les deux herses du sud ressemblent à s'y méprendre à celle de 20, mais s'ouvrent d'une manière totalement différente. En étudiant leur partie haute avec soin, il est possible de repérer une porte que l'on peut ouvrir en la tirant. Les PJ peuvent toujours essayer de lever les herses, ils ne risquent pas d'y arriver. Par contre, s'ils tirent la porte, la réussite d'un jet d'enfoncer dégage le passage (il est bien évidemment toujours possible d'écarter deux barreaux sur un jet de barreaux et herses).

La herse de l'est est semblable aux deux décrites ci-dessus, mais la porte qui est située près du sol doit être poussée et non tirée.

Alerte : Tichthys se mêle au combat lorsque les personnages arrivent dans cette salle, et ce, même si son corps reste dans son antre. Il attaque en envoyant un ver pourpre illusoire contre nos héros, le monstre passant au travers de la herse de gauche dans un grincement de métal torturé (voir 26). Si les PJ ne s'arrêtent pas dans cette caverne, l'aboleth adapte son plan et déclenche son assaut lorsqu'ils pénètrent en 25.

Écrevisse titanesque (crustacé, géant) : CA 1; VD 6, ng 12; DV 8+8; pv 72; TAC0 11; #AT 2; Dég 3d8/3d8; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire; DS immunisée contre les attaques qui affectent la vue; TA G (3,60 m de long); NM élite (13); Int aucune (0); AL N; PX 3000; BM/51.

Notes : cette écrevisse est aveugle; elle est donc immunisée contre les illusions, l'invisibilité, le déplacement (comme l'effet produit par la cape du même nom), les attaques aveuglantes et tout type de magie qui demande à être vue par la cible. Par contre, un sort d'*eau aérée* ne l'empêche en rien d'attaquer.

24. Ferme à écrevisses

C'est ici que Tichthys élève les écrevisses que l'on peut trouver ailleurs dans le complexe. Il suffit de jeter un œil par la herse pour apercevoir des dizaines de créatures de ce type, dont la taille va de quelques centimètres à plus d'une trentaine. Les plus gros spécimens se cachent dans les recoins de la salle, tandis que la plus énorme de toutes se terre dans le siphon.

Pénétrer dans cette caverne, ne provoque rien. Mais si les PJ approchent à moins de 3 m du siphon, l'écrevisse titanesque les attaque, rejointe dès le round suivant par ses congénères géantes.

Écrevisse titanesque (crustacé, géant) : CA 1; VD 6, ng 12; DV 8+8; pv 50; TAC0 11; #AT 2; Dég 3d8/3d8; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire; DS immunisée contre les attaques qui affectent la vue; TA G (3,60 m de long); NM élite (13); Int aucune (0); AL N; PX 3000; BM/51.

Notes : cette écrevisse est aveugle; elle est donc immunisée contre les illusions, l'invisibilité, le déplacement (comme l'effet produit par la cape du même nom), les attaques aveuglantes et tout type de magie qui demande à être vue par la cible. Par contre, un sort d'*eau aérée* ne l'empêche en rien d'attaquer. Elle ignore une créature qui s'est couverte de bave d'aboleth vivant dans les dix heures écoulées.

Écrevisses géantes (crustacé, géant) (6) : CA 4; VD 6, ng 12; DV 4+4; pv 24 chacune; TAC0 15; #AT 2; Dég 2d6/2d6; AS -2 au jet de surprise de l'adversaire; DS immunisées contre les attaques qui affectent la vue; TA G (2,40 m de long); NM élite (13); Int aucune (0); AL N; PX 270 chacune; BM/51.

Notes : les écrevisses sont aveugles; elles sont donc immunisées contre les illusions, l'invisibilité, le déplacement (comme l'effet produit par la cape du même





nom), les attaques aveuglantes et tout type de magie qui demande à être vue par la cible. Elles n'entrent jamais dans l'aire d'effet d'un sort d'*eau aérée* et n'attaquent pas une créature qui s'est couverte de bave d'aboleth vivant dans les dix heures écoulées.

25. Fausse salle au trésor

Les murs, le sol et le plafond de cette caverne sont couverts de bave rance (elle provient de Tichthys, mais est trop vieille pour repousser les écrevisses).

La bave est assez épaisse pour cacher le siphon qui se trouve dans le coin sud-ouest et les personnages qui marchent à cet endroit sans sonder le sol tombent aussitôt (2d6 points de dégâts, mais cela ne concerne évidemment pas ceux qui nagent). S'ils suivent ce siphon, les personnages arrivent au centre de 26 (voir le plan).

Il suffit de gratter la bave en n'importe quel endroit pour voir qu'elle recouvre un grand nombre de pièces éparpillées ainsi que quelques gemmes. Si les personnages nettoient la salle entière et la fouillent avec soin, ils trouvent un total de 15000 pièces atteintes par la corrosion (7000 pc et 8000 Pa) ainsi que cent vingt-quatre pierres précieuses (valant 10 po chacune), un collier de perles (200 po; les perles sont minuscules) et vingt-deux lingots d'or (qui sont en fait en cuivre et couverts d'une fine pellicule de poudre d'or; valeur 2 po chacun).

Tichthys a placé dans cette salle ces maigres trésors pour ralentir des intrus trop cupides.

Alerte : si, pour une raison ou pour une autre, l'aboleth n'a pas pu agresser les personnages en 23, il le fait tant qu'ils sont ici, en appliquant le plan de bataille décrit en 26.

26. Les quartiers du maître

C'est ici que réside Tichthys, l'aboleth qui dirige ce complexe. Le plafond de la caverne est haut d'une douzaine de mètres et la salle est recouverte d'une épaisse couche de bave. Il n'y a rien d'autre à l'intérieur.

Les deux alcôves du mur nord sont situées à quelque 5 m au-dessus du niveau du sol. Elles mesurent près de 3 m de haut et sont totalement remplies de bave. Celle qui est située le plus à l'est recèle un œuf d'aboleth en cours d'incubation.

Comme cela est mentionné ci-dessus, Tichthys n'attend pas que les personnages arrivent dans son antre pour contre-attaquer. Il réagit dès que nos héros se trouvent en 23, mais reste en 26 et observe le combat par le tunnel venant du nord-est.

L'aboleth commence par créer un ver pourpre illusoire qu'il lance sur le groupe. Le monstre essaye d'avaler un personnage différent à chaque round. Les coups des PJ blessent manifestement le ver, qui se met à saigner, mais il semble ne pas en tenir compte. Un PJ avalé ne parvient pas à s'extraire de l'estomac, quelle que soit l'énergie qu'il met derrière ses coups. Lorsque les personnages découvrent enfin la véritable nature de leur adversaire, Tichthys utilise son pouvoir de *domination* à l'encontre d'un guerrier ou d'un roublard du groupe (il part du principe que leur Sagesse théoriquement plus faible les rend vulnérables). L'aboleth n'essaye jamais de dominer un elfe ou un demi-elfe.

Si la tentative est couronnée de succès, le nouveau serviteur de Tichthys attaque à mains nues les jeteurs de sorts du groupe (ce qui ne lui donne pas l'opportunité de jouer un autre jet de sauvegarde). L'aboleth continue d'utiliser son pouvoir jusqu'à ce qu'il s'en soit servi cinq fois ou qu'il se retrouve au contact. Dans ce cas, il invoque le pouvoir de *lenteur* du *Sceptre*.

Si Tichthys ou l'un de ses serviteurs a remarqué l'un des PJ utiliser le premier segment de l'artefact dans le complexe, l'aboleth applique une tactique différente. Ses tentatives de *domination* sont alors dirigées sur le PJ en question. Tichthys reconnaît le segment même s'il est encore fixé à sa poignée en bois et comprend aisément que celui qui amène une "baguette" capable de soigner les blessures dans son antre doit être à la recherche du deuxième morceau du *Sceptre*. S'il ne parvient pas à dominer le porteur du segment, Tichthys montre le sien à nos héros en utilisant le pouvoir de *lenteur*.

"C'est cela que vous cherchez? leur dit-il télépathiquement avant de jeter l'objet en direction du sol, où il disparaît. Voyons si vous êtes capables de nager vite."

Il suffit que les PJ s'approchent légèrement pour voir une fissure béante dont ils ne peuvent distinguer le fond. Mais ce n'est là qu'une illusion. Tichthys s'est emparé du segment avec un tentacule et l'a collé à son ventre avec la bave qu'il sécrète en permanence. Après avoir fait semblant de se débarrasser de l'objet, il reprend le combat.

Dès que les personnages sont assez près de lui pour l'affronter au corps à corps, Tichthys s'enfuit par le siphon menant en 27 (voir plus bas).

Ver pourpre illusoire (ver) : CA 6; VD 9, cr 9, ng 24 (vitesse illusoire); DV 15; pv spécial (ne peut pas être tué); TAC0 13 (efficacité au combat illusoire); #AT 1; Dég 2d12 (morsure); AS capable d'avaler ses proies; TA T (7,50 m de long); NM spécial (nul besoin de lancer les dés); Int aucune (0); AL N; PX aucun; BM/364.

Notes : les dégâts illusoires persistent pendant une durée maximale de 1d3 tours. Si un personnage tombe à 0 point de vie suite à une accumulation de dégâts de ce type, il perd connaissance et doit réussir un jet de choc métabolique. S'il le rate, son cœur lâche. Dans le cas contraire, il se réveille 1d3 tours plus tard, les points de dégâts illusoires ayant disparu (voir le chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*).

S'il touche sur un score supérieur d'au moins quatre points à celui dont il a besoin, le ver avale son adversaire. Ce dernier ne peut s'échapper que s'il comprend qu'il a affaire à une illusion. Dans le cas contraire, il doit, au bout de 6 rounds, réussir un jet de choc métabolique comme cela est expliqué ci-dessus.



Aboleth : CA 4; VD 3, ng 18; DV 8; pv 46; TAC0 13; #AT 4; Dég 1d6/1d6/1d6/1d6 (tentacules); AS transformation de la peau, nuage de mucus, illusions, peut réduire ses adversaires en esclavage, pouvoirs psioniques; TA G (6 m de long); NM élite (13); Int supérieure (14); AL LM; PX 2000; BM/6.

Notes : toute créature touchée par un tentacule doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi sa peau prend l'aspect d'une membrane translucide en 1d4+1 rounds. Par la suite, cette membrane doit être constamment humidifiée ou la créature subit 1d12 points de dégâts par tour. Un sort de *guérison des maladies* arrête la progression de cette transformation, mais il faut au moins un sort de *soins des blessures sérieuses* pour rendre à la peau son apparence normale.

Sous l'eau, l'aboleth peut générer un nuage de mucus épais d'une trentaine de centimètres. Les créatures inhalant cette substance doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine d'être incapables de respirer dans l'air pendant 1d3 heures (période où elles arrivent à respirer sous l'eau). Le mucus peut être dissout avec du vin ou du savon.

Peut créer des illusions plus vraies que nature (les cinq sens sont affectés) qui ne s'interrompent que 4 rounds après qu'il a cessé de se concentrer.

Trois fois par jour, il peut tenter d'asservir une créature distante de moins de 10 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou n'a d'autre choix que d'obéir aveuglément aux ordres télépathiques du monstre (dans un rayon de 1,5 km). Par contre, l'esclave ne peut être forcé à combattre pour l'aboleth. Cette condition persiste tant qu'elle n'a pas été dissipée par magie ou tant que le monstre est vivant.

Référez-vous au BESTIAIRE MONSTRUEUX pour ce qui concerne les pouvoirs psioniques de cette créature. Si vous préférez ne pas les utiliser, l'aboleth possède alors les pouvoirs assimilables aux sorts suivants : *domination* (cinq fois par jour), *télépathie* à volonté (ce qui lui permet de lire les pensées de n'importe quelle créature se trouvant dans un rayon de 20 m, à raison d'une créature par round, mais aussi de communiquer à n'importe quelle distance; au-delà de 20 m, il n'est toutefois capable de discerner que les pensées que son correspondant veut bien lui envoyer) et *voile* (une fois par tour). Tous ces pouvoirs prennent effet au 12ème niveau.

Équipement : deuxième segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*.

27. Salle au trésor

Le sol de cette caverne est situé environ 6 m plus haut que le reste du niveau. Toutes les parois sont couvertes de bave, comme en 25 et en 26. C'est ici que Tichthys conserve ses plus importants trésors, et aussi qu'il se replie pour affronter les PJ.

S'il arrive ici avant les personnages, l'aboleth crée une illusion de lui-même bloquant le siphon et attaquant de ses tentacules les PJ qui ont essayé de le suivre. L'aboleth illusoire possède les mêmes statistiques que le vrai, mais ses tentacules n'infligent aucune transformation de la peau. Si les PJ le "tuent" (car cette création "meurt" lorsqu'elle tombe à 0 point de vie), Tichthys utilise son sort de *voile* pour se camoufler en rocher. Il est tout à fait prêt à laisser nos héros piller sa salle au trésor si cela lui permet de survivre.

Si les PJ le serrent de trop près, l'aboleth bloque le siphon de toute sa masse et lutte jusqu'à la mort. Il ne s'attend pas à ce que ses adversaires lui laissent la moindre chance de se rendre. De même, si les personnages remarquent sa ruse alors qu'il est transformé en rocher, il combat jusqu'à son dernier souffle.

Tant que l'aboleth défend le siphon, les personnages ne peuvent le combattre qu'à un de front. Un PJ armé d'une longue arme perforante, telle qu'un épieu, peut se tenir derrière son compagnon et frapper Tichthys de loin, mais les parois inégales du siphon défendent ce dernier (et son double), ce qui lui confère une CA de -4. Dans le même temps, la position supérieure qu'occupent l'aboleth et son double illusoire leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 à l'attaque et d'un autre de -1 à l'initiative. Pour leur part, les personnages ne sachant pas nager ni voler voient leur jet d'initiative pénalisé de +6 lorsqu'ils attaquent le monstre terré dans le siphon.

Une fois que les PJ ont vaincu l'aboleth, ils sont libres d'explorer la salle. En plus du deuxième segment (qui est donc fixé sous son ventre), Tichthys a accumulé un total de 7000 Pa, 4000 po, 2000 pp, six pierres précieuses non taillées (quatre ayant une valeur de base de 50 po, et les deux autres de 500 po), une statuette en platine de la déesse drow Lolth valant 5000 po entière (2000 po si on la fait refondre), une *cape de la raie manta*, un *philtre d'amour* et 4 pots étanches contenant des *pigments de Nolzur*.

Conclusion

Les personnages n'ont aucune difficulté à quitter le complexe une fois qu'ils ont tué Tichthys et récupéré le segment du *Sceptre*. Même les créatures ayant une intelligence limitée (comme les skums, mais pas les fongus) les laissent partir sans encombre. S'ils reviennent ici après avoir tué l'aboleth, ils s'aperçoivent que quelques drows se sont emparés du complexe, qu'ils utilisent comme une ferme à champignons et un avant-poste proche du monde de la surface. Si Istovahn a réussi à s'échapper, il est l'un des membres importants de cette communauté et a transformé de nombreuses salles en fermes à moisissures, vases et autres limons. Les drows ont tué ou fait fuir les anciens serviteurs de l'aboleth. Ils ont également fermé le puits naturel de 16 et le siphon de 19. Ils ont installé une herse en 4, qui fait désormais office de poste de garde.



Dans les entrailles de la Terre

Si les personnages repartent en direction de la surface avant d'avoir affronté Tichthys et récupéré le segment, il leur est bien évidemment possible de revenir, mais l'aboleth ne reste pas inactif :

• Si les PJ ont fait demi-tour avant d'avoir atteint le niveau 2, Tichthys ordonne à ses serviteurs de boucher l'entrée du complexe. Les deux galeries menant en 1b sont donc condamnées avec des pierres de la carrière (15). Les murs ainsi formés font 2,40 m de haut, 1,50 m de large et 60 cm d'épaisseur. Un criard et un fongus violet sont également postés derrière chacun de ces murs, ainsi que dans le tunnel creusé par l'ombre des roches à l'est de la caverne. Les PJ ont le choix entre démolir le mur ou se frayer un chemin dans la galerie de l'ombre des roches. La première éventualité requiert trente minutes de travail pour deux personnages ayant au moins 18 en Force. Il y a 25% de chances de provoquer un éboulement (voir 2). Les PJ peuvent également faire un trou dans la paroi latérale et passer par le tunnel de l'ombre des roches comme cela est expliqué en 2. Tout cela alerte forcément le criard et le fongus violet de garde. Si les PJ déclenchent un éboulement, ces deux créatures sont automatiquement écrasées (elles ne sont pas assez agiles pour pouvoir s'échapper) mais le criard parvient tout de même à donner l'alerte. Un sort de *réduction* affecte le mur entier, pas une seule pierre, et son volume d'action est tout juste suffisant pour dégager le passage (un peu plus de 2 m^3).

À part cela, tout reste normal au niveau 1. Tichthys part du principe que les personnages ont découvert son repaire par hasard. Les skums travaillent toujours en 3 et l'ombre des roches est encore là si nos héros ne l'ont pas tuée. Si les skums de 3 ont été occis lors de la première incursion des PJ, ils ont été remplacés par huit jeunes de 10a. Ces derniers ont désormais les mêmes caractéristiques que les adultes, mais seulement 9 points de vie chacun.

Tichthys fait amener Istovahn en 25 après lui avoir conféré le pouvoir de respirer sous l'eau (l'aboleth n'a aucune envie que quiconque puisse questionner le drow). Istovahn y reste pendant cinq jours puis est autorisé à reprendre son travail en 17 (mais il est ramené en 25 d'extrême urgence en cas de nouvelle incursion).

• Si les personnages ont atteint le niveau 2 avant de faire demi-tour, Tichthys est plus inquiet. Il applique toutes les mesures décrites ci-dessus et décide également d'abandonner temporairement le niveau 1. S'ils sont toujours vivants, les skums de 3 sont rapatriés en 9.

L'aboleth fait murer le passage menant en 8 (comme décrit ci-dessus, y compris le criard et le fongus violet). Trois skums armés de fléchettes surveillent 8.

Les deux entrées sud de 11 sont également bouchées et cinq skums supplémentaires y sont postés afin de surveiller 12.

Les sangsues à 3 DV de 18 sont ajoutées à la salle 12.

• Si les PJ sont parvenus au niveau 3, Tichthys prend toutes les précautions décrites ci-dessus, mais il fait également murer l'entrée de 14; cette fois, il y a un criard et deux fongus violets derrière le mur (même si les PJ ont tué toutes les créatures de ce type lors de leur précédente incursion, l'aboleth sait où s'en procurer d'autres).

Tichthys et deux autres aboleths surveillent 19. Si le petit maître a survécu au précédent assaut des personnages, il fait partie du trio, sans quoi les deux autres sont des adultes. Utilisez dans ce cas les caractéristiques de Tichthys.

Lorsque les PJ arrivent en 19, un des aboleths génère une illusion pendant que les deux autres utilisent leurs pouvoirs de *domination* et d'asservissement à l'encontre de nos héros. Ensuite, Tichthys se replie vers le niveau 4 tandis que ses congénères essaient de les contenir.

Un des adultes a amené avec lui dix skums femelles (maximum de points de vie) pour renforcer les défenses du complexe. Cinq d'entre elles sont postées en 8, les autres en 15.

• Si les personnages décident de s'arrêter dans le complexe pour se reposer et récupérer leurs sorts, Tichthys prend les mesures qui semblent les plus logiques parmi celles qui sont décrites ci-dessus. Par exemple, si les PJ s'installent au niveau 2, l'aboleth n'envoie personne bloquer le niveau 1 (à supposer que cela soit possible). Par contre, il fait murer l'accès au niveau 3 et va chercher des renforts.

Et Tichthys n'a pas l'intention de permettre à nos héros de se reposer tranquillement. Si ses serviteurs arrivent à les repérer, deux ou trois skums armés de fléchettes attaquent toutes les deux heures, de manière à les empêcher de dormir, et donc de récupérer leurs sorts. Si les PJ vont se reposer dans le labyrinthe de l'ombre des roches (près de 2), ils ne sont pas attaqués.

En cas de problème

Si les personnages tuent Tichthys mais ne découvrent pas le segment du *Sceptre* collé sous son ventre, ils peuvent se rendre compte de leur erreur assez rapidement (il leur suffit pour cela de retourner au niveau C et d'utiliser de nouveau le pouvoir de localisation du premier morceau de l'artefact). S'ils ne possèdent pas le premier segment, Arquestan envoie un de ses chiens de la loi (qui suit l'objet à la trace), à moins qu'il ne se charge lui-même de le récupérer. Le duc des vents ne se fait pas une habitude d'aller ainsi rechercher les divers morceaux du *Sceptre*, mais il préfère ne pas savoir qu'il y en a un qui traîne loin de tout.

Si les PJ jettent l'éponge avant d'arriver en vue de leur objectif, peut-être vaut-il mieux que vous laissiez cette aventure de côté en attendant le moment où ils seront prêts à revenir. S'ils ont seulement besoin d'encouragements, Arquestan peut venir discuter avec eux ou peut-être même les aider (voir **Une étrange rencontre**, dans le **Livre III**).

LES INVITÉS-SURPRISES

Le troisième segment du *Sceptre aux Sept Morceaux* appartient, à l'heure actuelle, à une géante du feu nommée Siiri Dragosdottur, qui s'en sert de barrette. Elle connaît le mot de commande permettant d'invoquer le pouvoir de *hâte* de l'objet (*fiat*) et en fait un fréquent usage. Depuis peu, le segment lui permet d'accélérer la cadence de travail de ses serviteurs. Plusieurs groupes de kakkuhus l'ont déjà attaquée, mais Siiri ne sait pas que leur présence est liée à son utilisation trop importante de l'artefact. Elle ignore d'ailleurs totalement ce qu'est cet objet. Pour elle, il s'agit juste d'une barrette magique. Mais depuis qu'elle la possède, Siiri est devenue la plus méticuleuse des géantes de feu.

Lorsque nos héros entrent en jeu, Siiri et une petite délégation viennent de se rendre au château des géants des nuages Yurik et Nalani Kolophon. Siiri a mis au point un mariage diplomatique entre le fils aîné des Kolophon, Diomède, et sa fille cadette, Jytte. Les deux groupes de géants se sont alliés contre un couple de dragons d'argent qui s'est installé dans la région. Le château des géants des nuages se dresse au sommet d'un pic vertigineux situé à près de 1800 km de l'antre de Tichthys. Le château est isolé et très éloigné du premier signe de civilisation. Si tout s'est jusque-là bien déroulé pour les PJ, c'est le deuxième segment du *Sceptre* qui les guide. Dans le cas contraire, Arquestan ou Qadeej leur fournit les indications nécessaires (voir le **Livre III**).

À la recherche du château

La carte B2 représente la région montagneuse où se trouvent le château des géants des nuages et les cavernes des géants du feu. Si nos héros possèdent le deuxième segment du *Sceptre*, découvrir le suivant devient un jeu d'enfant. Il suffit de suivre les indications prodiguées (probablement en remontant le cours de la rivière). Mais comme Siiri fait plusieurs aller-retour entre son repaire et le château des géants des nuages afin de veiller aux préparatifs de la cérémonie, la direction à suivre se modifie à plusieurs reprises au cours du voyage. Cela n'a pas d'autre effet sur l'aventure que de semer le doute dans l'esprit des PJ. Mais lorsqu'ils arrivent dans la région représentée sur la carte B2, Siiri est bien au château et y restera pendant plusieurs mois (le temps que le mariage soit prononcé et que le jeune couple s'installe).

Si les personnages n'ont pas le deuxième segment du *Sceptre*, le premier véritable indice qu'ils découvrent leur est fourni par l'événement 1 ou l'événement 2 (voir page suivante).

Le troisième segment

Lorsque les personnages arrivent au pied de la montagne des géants des nuages, le deuxième segment du *Sceptre* indique qu'il faut monter. S'ils volent, il les guide jusqu'au château. Quand ils parviennent à l'édifice, il y a de bonnes chances que les indications cessent car ils se trouvent désormais trop près du troisième segment.

Siiri passe ses journées entre ses quartiers (24), la suite de Diomède (26) et le jardin dans les nuages (23). Lorsqu'elle se trouve dans le jardin, le deuxième segment l'indique car il s'agit d'une très grande étendue. Mais s'ils s'en approchent trop, les PJ perdent la trace du segment. Siiri ne passe jamais plus de quelques heures dans le jardin (son emploi du temps est détaillé dans la section **Personnages principaux**).

Les environs du château

L'imposant édifice se dresse au sommet d'un mont de 4800 m. Si les personnages sont à pied, mieux vaut emprunter le chemin que les géants ont creusé. Après deux jours de marche, ils arrivent au niveau du pont de brume (13). Des PJ plus audacieux peuvent choisir d'escalader la montagne. Au lieu d'effectuer les dizaines de jets de dés qui seraient normalement nécessaires, appliquez plutôt la procédure suivante :

L'escalade prend six jours et n'a de chances de réussir que si les personnages sont guidés par un montagnard aguerri, s'ils s'encordent pour éviter les chutes et s'ils tractent les moins capables d'entre eux comme autant de poids morts. Si tel est le cas, ne jouez que six jets d'escalade pour le groupe entier, en vous basant sur la moitié du score du PJ qui ouvre la route. Au moindre échec, tous les personnages du groupe doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification. En cas de succès, le PJ se frotte méchamment à la roche et subit 1d6 points de dégâts. Sinon, il est victime d'un incident sérieux (dévissage, chute de pierres, etc.) qui lui inflige 6d6 points de dégâts. Si un personnage obtient un "1", il tombe et meurt sauf s'il parvient à employer des moyens magiques capables d'amortir sa chute ou de la convertir en vol (*feuille morte*, etc.). Un PJ téméraire tentant l'escalade seul ne parvient pas à trouver de voie menant au sommet et doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort. En cas d'échec, il périt sur les pentes de la montagne. En cas de succès, il redescend, entier, après 1d4 jours d'errance.

De plus, les PJ subissent 1d3 chutes de pierres par jour d'escalade. Elles infligent 2d10 points de dégâts (ou deux fois moins en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles) et obligent chacun à effectuer un nouveau jet d'escalade.

Si les personnages voient leur entreprise couronnée de succès, ils arrivent à proximité de 22 après s'être hissés au-dessus du niveau du nuage (voir plus loin).



Cartes et plans

L'aide de jeu #4 montre le château tel qu'il apparaît pour quiconque arrive du sud. L'aide de jeu #3 est une vue aérienne.

L'intérieur de l'édifice est divisé en trois grandes zones : les niveaux supérieurs (plans B3 à B6), le niveau principal (plan B7) et les niveaux inférieurs (plans B8 et B9). Les zones orangées sont des portions de montagne situées à l'extérieur des murs et qui se trouvent, au contact de la paroi, à 5 m sous le niveau représenté par le plan et, à leur point le plus éloigné, à un peu plus de 10 m sous le niveau en question.

Il y a, par endroit, des cheminées qui peuvent permettre aux personnages de s'introduire dans le château. Le plan indique à chaque fois où mène tel ou tel conduit, ainsi que la distance qu'il faut parcourir pour y parvenir. Les petites cheminées (carrées) sont tout juste assez larges pour le passage d'une créature de taille Mi ou P. Les autres (rectangulaires) conviennent à des créatures de taille M. Pour descendre par cette voie, il faut utiliser une corde, un sort de *lévitation* ou le talent de grimper. Il est impossible de voler, sauf pour une créature ayant une manœuvrabilité de classe A. Seuls les roublards et les PJ qui maîtrisent la compétence alpinisme peuvent tenter de descendre sans assistance par un conduit de cheminée. La suie et la condensation rendent les parois légèrement glissantes (voir le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). Un jet de grimper raté a autant de chances de coincer le personnage dans le conduit que de l'expédier au niveau inférieur. S'il est bloqué, il doit être secouru par ses camarades. S'il tombe, il subit les dégâts normaux compte tenu de la distance, plus 1d6 points provoqués par le choc avec les divers chaudrons ou chenets qui se trouvaient dans l'âtre.

Dans le cas où un feu a été allumé (reportez-vous à la description de chaque pièce), le PJ qui entreprend la descente peut mourir asphyxié s'il n'est pas protégé de la fumée (*amulette d'adaptation*, la *pierre ioun* appropriée, etc.). Dans ce cas, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles à chaque round. Tant qu'il les réussit, il continue sans risque. Mais dès qu'il en rate un, il n'a d'autre choix que de bloquer sa respiration jusqu'à ce qu'il sorte du conduit (par le bas ou par le haut). Le PJ meurt s'il n'a pas pu sortir avant d'être obligé de respirer de nouveau (voir le chapitre 14 du *Manuel des Joueurs*). Même s'il survit à la descente, il subit les dégâts dus au feu quand il arrive dans l'âtre (1d6 points par round).

La zone bleu pâle du plan B7 est un nuage solide permanent qui forme un pont menant de la grande porte du château au pic voisin (voir **Le nuage**, page 78, pour de plus amples détails).

Si les personnages arrivent en volant, il leur est possible d'entrer dans le château à peu près où ils le désirent. Mais pour discerner une entrée, il leur faut approcher à moins de 500 m et, dans ce cas, les sentinelles du château peuvent les repérer et leur tirer dessus à coups de baliste, à moins qu'ils ne soient invisibles. Des PJ volant au-dessus du nuage sont incapables d'apercevoir les entrées 26 et 27 et risquent de rencontrer certains des griffons (voir 5). De même, ceux qui restent sous le nuage n'ont aucune chance de voir les entrées 1, 3, 5, 13 et 22.

Événements

Plusieurs événements se déroulent avant même l'arrivée au château, mais c'est à vous de choisir où vous voulez les faire jouer. Vous trouverez également dans cette section la description de ce qui survient si les PJ parviennent à se faire passer pour des invités de la cérémonie de mariage.

Il n'y a pas de fumée sans feu

Cet événement ne peut se produire de nuit. Le meilleur moment est sans doute tôt dans la matinée.

> La fraîche brise vous apporte une odeur de fumée âcre. Elle est assez désagréable, comme si quelqu'un avait mis le feu à un tas d'ordures. Un bref coup d'œil alentour vous permet de repérer un mince filet de fumée noire qui s'élève d'entre les arbres rabougris que vous surplombez.

Si les personnages décident d'aller voir de quoi il s'agit, ils découvrent un groupe d'orques et d'humains flânant dans une grande clairière. Ces derniers ont allumé un énorme feu avec plusieurs sacs à dos et meubles pour géants. D'autres sacs plein de nourriture et de boissons ont été violemment ouverts et leur contenu a été éparpillé dans l'herbe. Il y a aussi des bouts de vêtements de géants. Deux géants du feu morts gisent à une extrémité de la clairière. Quelques humains et la plupart des orques semblent assez vieux (suite à tous les sorts *hâte* auxquels Siiri les a soumis).

Ces individus sont des esclaves chargés d'amener des vivres, des vêtements et des meubles au château des géants des nuages. Deux géants du feu les surveillaient. Il y a quelques jours, deux dragons d'argent ont fait leur apparition et les esclaves se sont égaillés en tous sens sous l'effet de l'aura de terreur générée par ces monstres (voir **Personnages principaux**). Les géants ont tenté de résister et se sont fait occire, puis les dragons ont rattrapé quelques esclaves afin de les questionner.

Les autres sont restés cachés dans les bois jusqu'à ce qu'ils se sentent suffisamment courageux pour revenir sur les lieux de l'attaque. Lorsqu'ils ont vu que les géants étaient morts, ils ont décidé de dérober le plus de choses possible et



de s'échapper. Ni les humains ni les orques n'ont l'intention de redevenir esclaves.

Les personnages peuvent bien évidemment les vaincre sans difficulté, mais sans doute ont-ils davantage intérêt à discuter. Les anciens esclaves ont trop bu et mangé pour vouloir combattre (même les orques). Si les PJ attaquent, les humanoïdes se défendent pendant un round ou deux puis tentent de s'enfuir.

Les personnages obtiennent les renseignements suivants s'ils posent les bonnes questions :

• "Ça? Ça appartenait à Siiri Dragosdottur, la plus affreuse géante du feu qu'il soit possible d'imaginer. Elle a bien failli nous tuer, oui. Pas plus tard que la semaine dernière, trois de nos amis sont morts à cause d'elle. Elle peut vous rendre vifs comme l'éclair quand elle en a envie."

• "Siiri est au château. Elle marie sa fille avec un géant des nuages. Un vrai canular!"

• "Non, pas question qu'on nettoie quoi que ce soit ici. On a bien l'intention de laisser cette clairière la plus sale possible."

• "Sûr que la vie va nous sourire, maintenant. On a survécu à Siiri et à l'attaque de deux dragons, alors autant dire qu'on peut faire tout ce qu'on veut."

Les anciens esclaves n'ont pas grand-chose d'autre à dire. Ils n'ont aucunement l'intention de conduire les PJ au château, que l'on discerne à peine à l'horizon, ni au repaire des géants du feu. Ils en ont franchement marre des géants.

Ils ont trouvé sur la dépouille de leurs gardiens un total de 234 po, 345 Pa et deux pierres précieuses de 100 po. Les géants n'avaient pas d'invitation car ils faisaient partie de la délégation de Siiri.

Orques (5) : CA 6 (armure de cuir cloutée, bouclier); VD 9 (modérément chargés); DV 1; pv 3 chacun; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); TA M (1,80 m); NM moyen (9); Int moyenne (9); AL LM; PX 15 chacun; BM/283.

Hommes (humains) (4) : CA 6 (armure de cuir cloutée, bouclier); VD 9 (modérément chargés); DV 1; pv 3 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d8 (épée longue); TA M (1,80 m); NM moyen (9); Int moyenne (9); AL LM; PX 15 chacun; BM/199.

Qui va là ?

Cet événement peut se dérouler à tout moment, de jour comme de nuit, avant l'ascension de la dernière montagne.

Vous continuez de vous diriger vers le château des géants des nuages lorsqu'une voix aiguë vous fait soudain sursauter.

"Halte, bande de cloportes! Dites-moi ce que vous faites là ou je vous transforme en glaçons. Et ne vous avisez pas de remuer le petit doigt!"

La créature qui vient de parler n'est autre qu'un dragon de couleur argentée et un double filet de brume givrée s'échappe de ses naseaux. Ce petit sournois vous a apparemment contournés en se cachant derrière un nuage ou une saillie rocheuse. Il n'a pas l'air bien gros pour un dragon, mais il vous tient dans sa ligne de mire et n'est pas à 15 m de vous.

Il s'agit là de Kieran, un très jeune dragon d'argent. Ariele, sa sœur cadette, se morfond dans sa prison du château des géants. Leurs parents, Yavair et Zena, ont ordonné à leur fils de défendre l'antre familial pendant leur absence, mais il n'a pas pu s'empêcher d'effectuer un vol de reconnaissance au-dessus de la région. Cela fait une petite heure qu'il suit nos héros et qu'il se rapproche peu à peu d'eux. Si les personnages réagissent de manière hostile, il souffle aussitôt. Il est déjà prêt au combat et remporte automatiquement l'initiative lors du premier round. Kieran désire savoir qui ils sont, ce qu'ils viennent faire là, et enfin si ce sont eux qui ont capturé sa petite sœur. En cas d'attaque des personnages, il s'enfuit à tire d'aile. S'ils acceptent de discuter, il peut leur apprendre les choses suivantes :

• "Papa et maman m'ont chargé de m'occuper de l'antre pendant qu'ils allaient chercher ma petite sœur. Ils pensent que ce sont les géants qui l'ont capturée. Vous aimez les géants, vous? Moi, pas."

• "Beaucoup de géants montent au château cette semaine. La plupart de ceux qui vivent ici sont grands et ont des cheveux blancs, mais nous en avons vu arriver d'autres qui ont la peau noire et les cheveux rouges. Papa dit que les grands géants peuvent être gentils, mais je ne vois pas comment ça pourrait être vrai."

• "J'ai croisé d'autres humains comme vous, hier. Ils avançaient sur un tapis volant et n'étaient pas gentils du tout, alors je leur ai fait goûter à mon souffle. Mais l'un d'entre eux a donné à l'air une odeur tellement affreuse que je suis parti. Ils étaient plutôt petits pour des humains, et vraiment maigres. Plutôt mignons à regarder, mais pas gentils du tout."

• "Ça fait des jours et des jours que ma sœur est partie. Bien sûr, ce n'est pas vraiment long, mais je ne suis jamais parti aussi longtemps, moi."



• "Mes parents pensent que ma sœur est allée au château pour manger l'argent du nuage. C'est vraiment super bon, mais les géants n'apprécient pas du tout. En plus, ils sont plutôt malins, plus en tout cas que ma bécasse de sœur. Ils ont des chats volants à tête d'aigle qui vont presque aussi vite que moi. Eux auraient sans doute pu attraper ma sœur. Elle s'appelle Ariele, au fait. Ou du moins, c'est comme ça que nous l'appelons devant les humains. Vous aimez les géants, vous ?"

Kieran n'a rien d'autre à apprendre aux personnages. Quoi qu'il arrive, il ne révèle jamais l'endroit où se trouve l'antre de ses parents.

Une fois qu'il est convaincu que les PJ ne sont pas les alliés des géants, il s'en va. Il ne s'approche en aucun cas du château, car ses parents lui ont bien spécifié qu'ils ne voulaient pas le voir à proximité.

Kieran (dragon, métallique, argent) : CA -1 ; VD 9, vl 30 (C), bd 3 ; DV 10 ; pv 44 ; TAC0 11 ; #AT 3 ; Dég 1d8+2 / 1d8+2 / 5d6+2 (griffes / griffes / morsure) ; AS souffle ; DS détection des créatures et objets invisibles dans un rayon de 6 m, immunisé contre le froid ; TA G (corps long de 5,40 m) ; NM fanatique (17) ; Int exceptionnelle (15) ; AL LB ; PX aucun ; BM/79.

Notes : peut utiliser son pouvoir d'*autométamorphose* sans limitation de durée (maximum de trois formes différentes par jour). Marche sur le brouillard et les nuages comme s'il s'agissait de terre ferme.

Souffle, une fois tous les trois rounds : sa première option est un cône de froid large de 1,50 m à son origine et de 10 m à son extrémité, pour une longueur totale de 25 m. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 4d10+2 points de dégâts ou la moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles ; son second choix est un nuage de gaz paralysant long de 15 m, large de 12 m et haut de 6 m (les créatures prises dedans doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être paralysées pendant 1d8+2 rounds).

Les exterminateurs

Il y a quelques jours, Yavair et Zena ont attaqué et tué deux géants des pierres qui se rendaient au mariage. Après avoir dérobé les vêtements des défunts et leur invitation, les dragons n'ont plus eu qu'à prendre l'apparence appropriée pour se faire accepter au château.

Ils ont jeté les deux dépouilles dans un ravin, mais deux autres invités, des elfes nommés Ciellan et Ruusa, viennent tout juste de les découvrir. Ils ont posé leur *tapis volant* pour étudier les cadavres et tentent de comprendre ce qui a bien pu se produire lorsque nos héros arrivent.

> Vous venez juste de contourner un piton rocheux dont la base s'orne d'une pile d'énormes blocs lorsque vous remarquez que quelqu'un d'autre se tient là avant vous. Deux elfes, un mâle et une femelle, observent avec attention deux cadavres de grande taille qui semblent être tombés du promontoire que vous voyez plus haut. Les morts sont humanoïdes, mais trois fois plus grands que des humains, et leur peau est grise. Ils n'ont ni vêtement ni équipement d'aucune sorte. Un petit tapis est posé sur une proche pierre plate, mais il a davantage l'air d'appartenir aux elfes. Ces derniers discutent entre eux en observant les corps. Ils ne vous ont pas encore aperçus.

Les elfes se demandent actuellement si ces deux géants se sont fait tuer par le même dragon d'argent. Ils ont remarqué que certaines parties du corps des géants ont été affectées par un froid intense et pensent que cela est dû au souffle d'un dragon d'argent.

Quand les personnages se font connaître, jetez les dés afin de voir s'ils surprennent les elfes. S'ils préfèrent ne pas intervenir, il leur est possible de passer sans que les elfes les remarquent. Si les PJ leur adressent la parole, les elfes considèrent qu'ils ont devant eux d'autres invités se rendant au mariage. Ils font alors les observations suivantes :

• "On dirait que certains de nos hôtes ont eu maille à partir avec la faune locale. Nous avons croisé l'un de ces petits monstres, mais il a réussi à nous échapper."

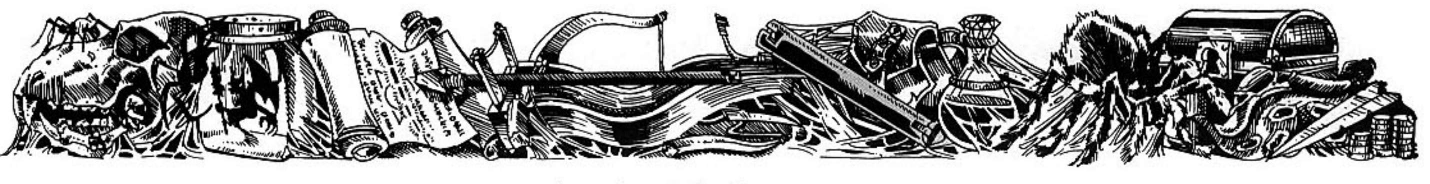
• "Oui, nous allons au château pour assister au mariage. Bizarre, pas vrai? Un géant des nuages qui épouse une géante du feu. Yurik ne va pas être content d'apprendre qu'il y a un dragon qui rôde dans le coin."

• "Alors, comment est-ce que vous les avez connus, vous ?"

Si les personnages sont incapables de fournir une réponse acceptable ou s'ils posent une question trahissant le fait qu'ils ne sont pas invités (par exemple s'ils demandent qui est Yurik), Ciellan se met à sourire méchamment.

• "Alors, comme ça, vous vous rendez au château sans y avoir été invités ? Pas de problème, nous pouvons vous faire entrer. Combien vous avez sur vous ?"

• "Oui, nous nous entendons bien avec les géants. Vraiment bien. Si nous leur disons que vous êtes dignes de confiance, ils vous laisseront entrer. Vous recherchez quelque chose de particulier ? Non, ne me répondez pas. Les géants nous doivent de l'argent. Du moment que nous sommes payés, vous pouvez faire ce que vous voulez. Pas de risque que nous vous trahissions."



Les elfes mentent. Ils ne se sont encore jamais rendus chez les géants des nuages. En fait, ils ont été payés pour chasser les araignées du château et ont du même coup reçu une invitation pour la cérémonie. Ils réclament une somme de 250 po par PJ, payable de suite, et autant lorsqu'ils auront atteint le château.

Si les personnages payent, les elfes les amènent jusqu'à la porte d'entrée du château (13). Tout se déroule parfaitement jusqu'à ce que les elfes aperçoivent les géants des pierres au cours du premier repas. Référez-vous à l'événement suivant pour de plus amples détails.

Si les PJ refusent de payer, les elfes attaquent. Si ce sont nos héros qui déclenchent le combat, ils se débarrassent probablement des deux elfes, mais non sans que Ruusa ait utilisé au moins une fois sa *baguette des brumes*. Les exterminateurs préfèrent combattre de loin (sorts, projectiles) et sauter sur leur *tapis volant* si les choses tournent mal.

Si les personnages arrivent à vaincre les elfes et les fouillent, ils trouvent une invitation pour la cérémonie.

Ciellan, guerrier/voleur elfe de niveau 10/11 : CA 0 (*armure de cuir +2, bottes de sept lieues*, bonus de Dextérité); VD 12 (légèrement chargé); pv 57; TAC0 11 (9 lorsqu'il utilise des projectiles, 8 avec son *épée longue +3*); #AT 3/2 ou 2; Dég 1d8+4 (*épée longue +3*, bonus de Force) ou 1d8/1d8 (arc long et flèches lourdes); AS talents de voleur; DS 90% de résistance aux sorts *sommeil* et *charme*, sort *peau de pierre*; TA M (1,60 m); NM élite (14); AL LM; PX 4000.

Notes : dégâts quadruplés en cas d'attaque sournoise réussie.

FOR 16, DEX 18, CON 15, INT 10, SAG 11, CHA 11.

Caractère : calculateur, cupide, sans scrupules.

Talents de voleur : crocheter des serrures (50%), déplacement silencieux (90%), détecter des bruits (80%), grimper (80%), lire des langues inconnues (50%), se cacher dans l'ombre (90%), trouver/désamorcer des pièges (50%), vol à la tire (60%).

Équipement : 20 flèches lourdes, *armure de cuir +2, épée longue +3, tueuse d'araignées* (LN, pas d'autre capacité), *cape d'araignée, bottes de sept lieues*, contrat permettant de chasser les araignées du château et invitation au mariage pour deux elfes, Ciellan et Ruusa.

Ruusa, magicienne/clerc elfe de niveau 10/9 : CA 1 (*bracelets de défense CA 2*, bonus de Dextérité); VD 12 (légèrement chargée); pv 29; TAC0 16; #AT 1; Dég 1d6+1 (masse d'armes de fantassin); AS sorts; DS 90% de résistance aux sorts *sommeil* et *charme*; TA M (1,58 m); NM élite (14); AL LM; PX 5000.

FOR 13, DEX 15, CON 15, INT 16, SAG 18, CHA 11.

Caractère : têtue, vaniteuse, cruelle.

Sorts (4/4/3/2/2) (6/6/4/2/1) : 1) *agrandissement, projectile magique* (x3); 2) *force, image miroir, invisibilité, toile d'araignée*; 3) *éclair, invisibilité sur 3 mètres, lenteur*; 4) *invisibilité majeure, peau de pierre**; 5) *cône de froid, convocation de monstres III* / / 1) *détection de la magie, imprécation, injonction* (x2), *soins des blessures légères* (x2); 2) *augure, détection des pièges, discours captivant, marteau spirituel, silence sur 5 mètres* (x2); 3) *dissipation de la magie, mort simulée, prière, pyrotechnie*; 4) *action libre, détection des mensonges, soins des blessures sérieuses*; 5) *mise à mort*.

* Sort déjà jeté (sur Ciellan).

Équipement : tapis volant (1,80 x 1,20 m), *baguette des brumes* (41 charges), *bracelets de défense CA 2*.

Le dîner est servi

Ne faites jouer cet événement que si les personnages ont réussi à entrer dans le château en utilisant l'invitation de Ciellan et de Ruusa (ou s'ils ont payé les elfes pour se porter garants d'eux).

Lorsque les PJ approchent de 13, le garde les fait attendre dehors pendant quelques minutes car leur invitation est très inhabituelle. Yurik se déplace en personne pour demander ce qui se passe. Il ne s'attendait à recevoir que deux elfes, pas un groupe d'aventuriers. Si les elfes sont présents, ils expliquent qu'ils ont amené de l'aide parce que le travail à accomplir est très important. S'ils ne sont pas là, les PJ doivent fournir une explication crédible. Ils peuvent se contenter de dire que Ciellan et Ruusa étaient dans l'incapacité de venir et qu'ils ont dû les remplacer au pied levé; cela suffit à Yurik (et ce n'est pas à proprement parler un mensonge). Quoi qu'il en soit, Yurik désire voir la célèbre épée *Tranchetoile*. Si nos héros peuvent la lui montrer, tout va bien.

Une fois que les personnages se sont fait admettre, on les amène dans la salle à manger (16). Puis on leur souhaite bonne nuit (si le jour s'achève) ou on leur fait visiter le jardin (23).

Si les PJ arrivent de nuit, ils ne risquent pas de dormir compte tenu du nombre de géants qui ronflent dans la salle à manger. Les "géants des pierres" font semblant de dormir sur le banc situé le plus à l'est et ne peuvent être aperçus depuis le reste de la pièce. Si nos héros profitent de l'occasion pour explorer le château, il y a de bonnes chances qu'un événement se produise avant le prochain repas.

Si les personnages sont emmenés dans les jardins, ils ne sont jamais seuls jusqu'au dîner.

S'ils arrivent au premier repas sans avoir déclenché l'alerte, ils sont assis à la table principale, près de Siiri. Les géants avaient prévu d'installer deux hauts tabourets en bout de table pour que leurs invités humains puissent manger avec eux, mais ils ne s'attendaient pas à recevoir autant de monde. Ils mettent donc une planche sur les tabourets et installent les PJ à l'extrémité sud de la longue table, c'est-à-dire en face de Siiri, (puisqu'ils ont été invités pour lui faire plaisir). La géante à très envie de parler avec le possesseur



de *Tranchetoile*, aussi l'ancien siège de bébé de Diomède est-il ressorti précipitamment pour permettre à ce PJ de s'asseoir à côté d'elle. Il a l'air proprement stupide, mais elle peut au moins discuter avec lui.

Si Ciellan et Ruusa ne sont pas là, Siiri raconte au possesseur de l'épée ses difficultés pour exterminer la vermine de ce château.

• "Je vous le dis, c'est incroyable, le nombre d'araignées qu'il y a ici. Et leur taille ! D'accord, Yurik m'avait prévenue, mais à ce point ! En plus, certaines d'entre elles ont une tête de loup !"

• "Une de ces horribles bestioles s'est même accrochée à mes cheveux, une nuit. Quelle horreur ! Vous les tuerez toutes, n'est-ce pas ?"

• "En fait, il y a des monstres à huit pattes dans toute la montagne. La semaine dernière, je montais ici avec un groupe d'esclaves quand nous avons été attaqués par une horrible araignée dotée d'une paire de bras. Ce doit être un effet secondaire de la présence de ce nuage magique."

À ce moment, la nourriture est servie et Siiri se tait le temps de manger un énorme morceau de viande (brûlé à l'extérieur, presque cru à l'intérieur). Les personnages dégustent un délicieux ragoût. Nalani les sauve d'une interminable conversation avec Siiri en leur expliquant comment le château tire ses légumes du jardin cultivé à la surface des nuages qu'ils ont vu plus tôt.

Mais si Ciellan et Ruusa sont avec le groupe, les choses se passent fort différemment. Les yeux des elfes s'écarquillent d'incrédulité lorsqu'ils aperçoivent les "géants des pierres" installés à la table est. Par la suite, les PJ remarquent que les elfes passent leur repas à jeter des coups d'œil soupçonneux aux deux géants. Puis "Cherta" demande à ses hôtes de bien vouloir l'excuser et les géants des pierres s'éclipsent en direction des latrines (21) (ils ont en effet vu que les elfes s'intéressaient de trop près à eux et ont décidé qu'il valait mieux ne pas rester là). Dès qu'ils sont sortis de la pièce, Ciellan saute sur la table, court jusqu'à Yurik et lui murmure quelque chose à l'oreille (il lui parle des deux géants des pierres morts qu'ils ont vus en arrivant). Yurik aboie quelques ordres et quatre géants vont se poster aux portes est et ouest de la salle (ils ne gardent pas celles qui mènent en 17 et en 19). Yurik annonce alors calmement qu'il y a des traîtres dans le château et prie Siiri, Jytte et Nalani de descendre à l'étage inférieur (elles se rendent aussitôt en 27). Si les personnages ne cèdent pas à la panique (ils pourraient en effet croire que c'est d'eux que l'on parle), quelques minutes s'écoulent dans une grande tension, puis deux géants sont envoyés enfoncer la porte des latrines. Il n'y a personne en vue. Les dragons se sont transformés en pixies et ont jeté leur sort *invisibilité*. Ils sont actuellement cachés dans la fosse d'aisance. S'ils sont détectés, ils s'échappent par le conduit.

S'ils ne se sont toujours pas fait repérer suite à cet événement, les PJ peuvent par la suite se déplacer à leur guise dans le château.

Une attaque de dragons

Si les dragons n'ont d'autre choix que de s'échapper, ils reviennent le lendemain matin et attaquent les géants en 23. Si les personnages se trouvent à proximité, ils risquent d'être pris dans l'aire d'effet des souffles. Les dragons effectuent trois passages et font de leur mieux pour tuer le plus de géants possible. Par la suite, les nombreux géants qui arrivent chargés de rochers empêchent tout nouvel assaut, mais les dragons profitent de la confusion pour s'infiltrer de nouveau dans le château (invisibles, cette fois).

Évasion

Deux jours après l'événement **Le dîner est servi**, les cloches sonnent l'alerte. C'est le matin et la dresseuse de lion n'est pas venue prendre son petit-déjeuner. On retrouve peu après son corps gelé dans sa chambre. Yavair et Zena ont découvert Ariele et l'ont libérée après avoir tué la dresseuse de lions et tous ses fauves de 28. Les géants se mettent aussitôt à rechercher activement d'éventuels intrus et Siiri passe en revue les invités avec son sort *détection de la magie*. Les PJ déguisés magiquement en elfes risquent d'avoir quelques ennuis à ce moment.

À l'intérieur du château

La plupart des pièces sont éclairées, soit par la lumière du jour entrant par les fenêtres ou meurtrières, soit par des sorts de *lumière éternelle* jetés sur des tiges en fer fixées aux murs comme des torches. La nuit, elles sont pour la plupart couvertes. Sauf indication contraire, les plafonds s'élèvent à 9 m de hauteur dans les couloirs, contre 12 m dans les salles. La plupart des parois intérieures sont lisses et sèches. À l'extérieur, la roche est nue.

Les portes sont généralement bien entretenues et s'ouvrent aisément pour des créatures de la force et de la masse des géants des nuage (ou du feu). Les créatures de plus petite taille doivent réussir un jet d'enfoncer. Là aussi, les exceptions sont signalées dans le texte.

Les fenêtres sont constituées de nombreux panneaux de verre translucide fixés à une grille de fer. Il faut trois jets de barreaux et herses réussis pour détruire cette dernière. Le verre peut, lui, être brisé sans la moindre difficulté.



Le nuage

Le nuage forme ce que les géants appellent un pont de brume permanent qui relie la grande porte du château à un autre pic rocheux distant de 300 m. L'extrémité est du nuage constitue un disque de quelque 800 m de diamètre, abritant les jardins et les mines des géants.

Le nuage proprement dit, épais d'une dizaine de mètres environ, est aussi solide que la pierre, bien que les pieds s'enfoncent très légèrement lorsque l'on marche dessus. Il est possible de prendre un peu de nuage dans la main, comme lorsque l'on ramasse une poignée de sable à la plage. Mais les filaments cotonneux s'échappent aussitôt pour rejoindre le nuage principal, ne laissant derrière eux qu'une petite flaque d'eau. On peut également creuser le nuage à l'aide de pioches et autres outils, mais tout trou formé de la sorte se remplit d'eau à la vitesse de 5 dm^3 à la minute.

La plupart des sorts qui affectent la pierre ont le même effet sur le nuage. *Excavation* et *passe-murailles* fonctionnent normalement. *Tremblement de terre* fait onduler la surface du nuage comme une mer démontée en pleine tempête. Les créatures qui se trouvent dessus doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort (les bonus de Dextérité entrent en compte) sous peine de passer au travers et de tomber au sol (20d6 points de dégâts). Les sorts qui affectent l'eau, comme *séparation des eaux* et *transmutation de l'eau en poussière*, sont sans effet sur le nuage.

Le pouvoir inné des dragons d'argent leur permet de marcher sur le nuage ou de voler à travers comme s'il s'agissait d'un cumulus normal.

Le nuage est magique et un sort de *dissipation de la magie* transforme toute la partie prise dans l'aire d'effet en brume normale pendant 1 round. Quiconque se trouve sur la zone en question doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de passer au travers (en cas de réussite, le personnage parvient à atteindre une portion plus solide du nuage avant qu'il devienne totalement intangible sous ses pieds).

Personnages principaux

Certains des habitants du château se déplacent en cours de journée et les personnages peuvent les rencontrer dans de nombreux endroits différents. Afin de vous faciliter la tâche, ils sont donc décrits ci-dessous. Les créatures de moindre importance sont, quant à elles, détaillées dans les salles où on les trouve habituellement.

Yurik et Nalani Kolophon : propriétaires du château et parents du marié. Ils ont accepté de marier leur fils à la fille de Siiri afin d'entériner une alliance avec les géants du feu, qui sont plus nombreux qu'eux. Ils ne les apprécient guère, mais préfèrent les avoir comme alliés que comme ennemis.

Ils ont également invité des géants des pierres d'une tribu voisine pour qu'ils soient témoins de la cérémonie et qu'ils rejoignent l'alliance. Seuls deux membres de la tribu ont répondu à l'invitation, à la grande déception des géants des nuages. Les autres invités sont l'entourage de Siiri et les elfes maléfiques Ciellan et Ruusa que Yurik et Nalani connaissent de réputation (voir la section **Événements**). Les géants des brumes espèrent que les elfes mettront un terme à un problème dont Siiri s'est plainte : des araignées l'ont souvent attaquée au cours de ses dernières visites au château.

Yurik et Nalani ont rédigé les invitations eux-mêmes avant de les faire porter par des messagers montés sur des griffons. Reconnaissant aussitôt leur propre écriture et leur sceau, ils n'ont aucune difficulté à repérer de fausses invitations (bien qu'elles leurrent leurs serviteurs). Ils n'ont toutefois jamais rencontré les deux elfes mais connaissent la légendaire épée de Ciellan et demandent à la voir si les personnages tentent d'entrer dans le château en se faisant passer pour les elfes. Si les PJ sont incapables de charmer ou de contrôler ces deux géants, toute autre ruse est vouée à l'échec.

Pendant la journée, Yurik et Nalani se partagent entre les jardins (23), la salle à manger (16) et leurs quartiers (27). Ils sont toujours dans la salle à manger à l'heure des repas. Le matin et le soir, ils occupent généralement leurs quartiers et ont pour habitude de passer leurs après-midi dans les jardins.

Yurik et Nalani (géants des nuages) : CA -3 (Yurik), 0 (Nalani); VD 15; DV 16+2-7; pv 81 chacun; TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000 chacun; BM/136.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

Équipement : Yurik porte une fine couronne en platine valant 2500 po, deux brassards en or (500 po chacun), une boucle de ceinturon en argent et ivoire (750 po), un anneau en platine serti d'un diamant (3000 po) et un *anneau de protection* +3. Nalani porte un diadème en or serti de perles (1000 po), un collier en argent et turquoise (1200 po), des boucles d'oreilles en jade serties d'émeraudes (2000 po la paire) et deux anneaux en or sertis d'onyx et de topazes (1000 po chacun).

Siiri Dragosdottur : propriétaire actuelle du troisième segment du *Sceptre*, mère de la mariée et "femme-médecine" de sa tribu. Les tendances loyales imposées par l'artefact ont fait d'elle une intrigante qui ne cesse de s'intéresser aux affaires des autres. Elle a également une obsession de la propreté qui



lui vaut une réputation d'enquiquineuse chez les siens. Pour elle, l'alliance prochaine entre sa tribu et celle des Kolophon est un grand pas en avant pour la loi et l'ordre.

Siiri se fait un point d'honneur à tenir compagnie à Yurik lorsqu'il va au jardin l'après-midi. Quand le géant des nuages retourne dans ses quartiers, Siiri fait de même et passe son temps à remettre de l'ordre dans sa chevelure et celle de sa fille. En cours de journée, il y a 60 % de chances qu'elle se trouve dans sa chambre (24), sinon elle réarrange pour la énième fois l'agencement des bibelots de la chambre de Diomède (26). Elle ne manque jamais l'heure des repas qu'elle prend toujours dans la salle à manger. La nuit, elle est toujours dans ses quartiers.

La fréquente utilisation qu'elle fait du pouvoir de *hâte* du *Sceptre* a attiré de nombreux kakkuhus dans la région, mais elle est persuadé que c'est le château qui est infesté de vermine.

Siiri Dragosdottur (géante du feu) : CA -1 (armure feuilletée) ou 5 (pas d'armure); VD 12 (modérément chargée); DV 15+2-5; pv 75; TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 2d10+10 (épée à deux mains géante + bonus de Force) ou 2d10 (rocher); AS sorts, jets de rochers; DS résistance au feu; TA E (5,40 m); NM champion (16); Int moyenne (10); AL LM; PX 12 000; BM / 141.



Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 200 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 50 % des cas).

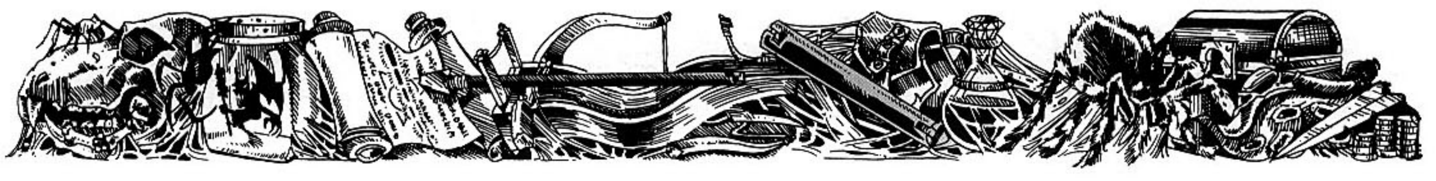
Immunisée contre le feu non-magique et les souffles enflammés. Le feu magique lui inflige -1 point de dégâts par dé (sans minimum ; un résultat de 1 est donc transformé en 0).

Sorts (3/3/2/1) (2/1) : 1) *détection de la magie, injonction* (x2) ; 2) *augure, discours captivant, silence sur 5 mètres* ; 3) *dissipation de la magie, prière* ; 4) *détection du mensonge* / / 1) *bouclier, vapeur colorée* ; 2) *détection de l'invisibilité.*

Flint et Cherta : ils sont censés représenter la tribu voisine de géants des pierres. En réalité, il s'agit de Yavair et Zena, deux dragons d'argent qui ont pris cette apparence afin de mieux rechercher leur fille. La jeune Ariele a disparu depuis une semaine et ses parents craignent le pire. Ils ont donc attaqué et tué deux géants des pierres à proximité du château et se sont approprié leurs vêtements et leur équipement pour s'introduire dans l'édifice. Ils ont jusque-là réussi à tromper leur monde, mais cela ne va pas durer éternellement.

Yavair et Zena ont le même emploi du temps que Yurik et Nalani. À l'heure des repas, ils se trouvent dans la salle à manger (16). Lorsque Yurik et Nalani se promènent dans leurs jardins (23), les dragons y sont également. Enfin, quand les deux géants des nuages occupent leurs quartiers, Yavair et Zena font le tour du château sous forme d'ogres pour découvrir où leur fille est enfermée. S'ils sont en pleines recherches alors que les personnages se trouvent dans le château, il y a 10 % de chances par tour qu'ils tombent dessus.

Les dragons ne se préoccupent guère du *Sceptre* et se moquent éperdument d'une éventuelle alliance entre géants. Leur unique souhait est de retrouver leur fille afin de pouvoir rentrer chez eux. Si les PJ les attaquent (ce qui est tout à fait possible s'ils se trouvent métamorphosés en ogres), les dragons se rendent et demandent pourquoi ils ont été agressés de la sorte. Ils se montrent tout d'abord inquiets que les personnages aient découvert leur ruse, mais dès qu'ils comprennent qu'ils recherchent autre chose, les dragons leur avouent qui ils sont. Si les PJ mentionnent le fait que le *Sceptre* rend son possesseur loyal, les dragons en déduisent que Siiri détient certainement le segment et leur indiquent le chemin à suivre pour parvenir en 24. Yavair et Zena n'ont nulle envie de se battre contre les géants à l'intérieur du château, car les couloirs étroits qui les empêchent de voler les rendent nerveux. Ils n'acceptent de combattre que si cela doit leur permettre de récupérer leur fille. Dans le cas contraire, les dragons souhaitent bonne chance aux PJ après leur avoir promis de leur apporter toute l'assistance possible tant que cela ne met pas en danger leur propre mission.



Yavair et Zena (dragon, métallique, argent) : CA -4 ou 0 sous forme de géant ; VD 9, vl 30 (C), bd 3 ou 12 sous forme de géant ; DV 16 ; pv 80 chacun ; TAC0 5 ; #AT 3 ou 1 sous forme de géant ; Dég 1d8+5 / 1d8+5 / 5d6+5 (griffes / griffes / morsure) ou 2d4 sous forme de géant (massue) ; AS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, souffle, terreur ; DS détection des créatures et objets invisibles dans un rayon de 15 m, immunisés contre le froid ; RM 25 % ; TA E (corps long de 18 m) ou G (5,40 m sous forme de géant) ; NM fanatique (18) ; Int exceptionnelle (15) ; AL LB ; PX aucun ; BM / 79.

Notes : peuvent utiliser leur pouvoir d'*autométamorphose* sans limitation de durée (maximum de trois formes différentes par jour). Marchent sur le brouillard et les nuages comme s'il s'agissait de terre ferme.

Souffle, une fois tous les trois rounds : leur première option est un cône de froid large de 1,50 m à son origine et de 10 m à son extrémité, pour une longueur totale de 25 m (toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 10d10+5 points de dégâts ou la moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles) ; leur second choix est un nuage de gaz paralysant long de 15 m, large de 12 m et haut de 6 m (les créatures prises dedans doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être paralysées pendant 1d8+5 rounds).

Peuvent délivrer un coup de patte arrière (1d8+5 points de dégâts, et la créature atteinte doit réussir un test de Dextérité ou être repoussée de plus de 2 m - jetez 1d6, multipliez le résultat par 30 cm et ajoutez-y 1,50 m - dans ce cas, la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification à -5 si elle veut rester debout). Un coup d'aile inflige 1d8+5 points de dégâts et la créature touchée doit réussir un test de Dextérité sous peine de tomber par terre. Un coup de queue peut délivrer 2d8+10 points de dégâts à un total de cinq adversaires (effectuez un jet d'attaque pour chacun) ; les créatures touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie à -5 ou être étourdies pendant 1d4+1 rounds.

Génèrent une intense terreur dans un rayon de 15 m ; les créatures de 1 DV ou moins et les herbivores de 15 DV ou moins fuient aussitôt pendant 4d6 rounds, à moins d'appartenir à une formation militaire. Toutes les autres créatures peuvent résister à cet effet si elles réussissent un jet de sauvegarde contre la pétrification (à +3). En cas d'échec, la créature est tellement terrorisée que ses jets d'attaques et de dégâts sont pénalisés de 2 points pendant 4d6 rounds.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 11ème niveau) : *feuille morte* (deux fois par jour), *mur de brouillard* (une fois par jour).

Sorts (Yavair) (2/2) : 1) *charme-personne, hantise* ; 2) *fracassement, invisibilité.*

Sorts (Zena) (2/2) : 1) *alarme, bouclier* ; 2) *invisibilité, pyrotechnie.*

Niveaux supérieurs

Ces étages servent principalement à la défense du château. Les pièces et couloirs, aux murs, sol et plafond de pierre nue, sont presque aussi froids et ventés que la montagne elle-même.

Si les personnages n'alertent pas les sentinelles de 2 et 12, il y a de bonnes chances pour que les géants des niveaux inférieurs ne s'aperçoivent de rien. Ils sont en effet extrêmement occupés par les préparatifs de la cérémonie et laissent à leurs serviteurs le soin de monter la garde.

Les trolls qui travaillent ici ont un horaire démentiel et sont aussi mal payés que mal nourris. Ils sont trop féroces pour se rendre mais acceptent de parlementer si les personnages le leur proposent. Ils ne sont pas particulièrement loyaux envers les géants et ne se privent pas pour dire aux PJ tout ce qu'ils savent, à condition que nos héros acceptent de ne pas les brûler et qu'il n'y ait pas de géants à proximité. Malheureusement pour les PJ, ces monstres ne savent que peu de choses :

- Le château est plein de géants puisque Diomède va se marier.

- Diomède est le fils aîné du patron. Il se marie avec "Cheveux de Feu".

"Cheveux de Feu" est le nom que les trolls donnent à la fille de Siiri, Jytte. Ils trouvent que Siiri et Jytte sont hideuses parce qu'elles ressemblent à de grosses naines avec des cheveux couleur flamme. Le simple fait de penser à ces deux géantes de feu les fait frémir.

- Il y a au moins deux "mains" de géants (dix) au niveau inférieur. La plupart sont "grands et beaux" (les géants des nuages), mais il y en a aussi de la "tribu de Cheveux de Feu" (les géants du feu) et deux "têtes de caillou" (les géants des pierres) ; de plus, quelques "types comme vous" sont attendus. Tous sont venus pour le mariage.

- Les trolls espèrent avoir droit aux os du festin du lendemain soir. Le patron et sa dame ont l'intention de tuer et de faire rôtir le grand lézard brillant qu'ils ont attrapé. Les invités d'honneur pourront y assister.

Les trolls font référence au dragon d'argent emprisonné (voir 30).

Les géants des nuages de ces niveaux sont moins coopératifs et tentent de s'enfuir s'ils le peuvent. Ils donnent l'alerte à la moindre occasion et n'ont qu'un seul et unique but : sauver leur peau.

Si les personnages les questionnent sur le lézard brillant, les géants leur répondent qu'il s'agit d'une sale bestiole capturée il y a peu et qui doit être incluse dans le repas de



mariage. Ils ignorent exactement de quoi elle a l'air (en fait, ils savent bien qu'il s'agit d'un dragon d'argent, mais refusent de l'admettre. Leur déclaration n'est d'ailleurs pas fausse; ils ne savent pas de quoi Ariele a l'air car elle peut changer d'apparence. Par contre, ils l'ont tous vue).

1. Tourelle de surveillance

Quatre trolls y sont en permanence postés afin de déceler l'approche d'éventuels intrus. La tourelle est surmontée d'un toit pointu soutenu par quatre madriers et couverte de planches épaisses sur lesquelles sont disposées des ardoises lisses. Le toit est solide et peut supporter un poids considérable, mais les ardoises se brisent aisément et toute créature atterrissant sur le toit glisse aussitôt.

Il n'y a pas de fenêtres dans cette tourelle, juste des embrasures (larges de 2,40 m et hautes de 1,80 m) entre les madriers. Des créatures de taille M peuvent aisément pénétrer par là, mais les trolls les voient venir. Même si les PJ sont invisibles, le troll le plus proche a 75% de chances de les repérer lorsqu'ils entrent (voir le chapitre 13 du *Guide du Maître*).

Les trolls bénéficient d'une protection de 75% contre les attaques en provenance de l'extérieur ou de 90% s'ils se baissent (voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

En plus des trolls, il y a là trois balistes, trois piles de huit flèches chacune et une cloche d'alerte. Il y a une trappe dans le plancher, qui mène en 2. Les trolls peuvent l'ouvrir en réussissant un jet d'enfoncer, comme toute créature ayant au moins 18/75 en Force.

Les trolls aiment bien utiliser leurs balistes pour tirer sur tout ce qui bouge, même s'il s'agit d'une créature inoffensive. Si quelque chose de dangereux approche à moins de 100 m du château, ils donnent toutefois l'alerte en sonnant la cloche.

Alerte : la sentinelle de 2 peut se joindre au combat ici si la cloche a été sonnée ou si les bruits d'affrontement sont importants.

Trolls (4) : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36 chacun; TAC0 13; #AT 3 ou 3; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+8/1d3+8/1d3+8 (fléchettes + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400 chacun; BM/348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Lorsqu'ils utilisent une baliste, les trolls ont un TAC0 de 12 mais l'armure des cibles ne compte pas (elles sont donc considérées CA 10 moins les bonus de Dextérité et les protections magiques). Les cibles mouvantes bénéficient d'un bonus de -3 à leur CA. Les portées de la baliste sont 11/22/33 et chaque flèche inflige 2d6 points de dégâts. Il est possible de tirer un coup tous les quatre rounds (la cadence est plus rapide que normalement en raison de la taille et de la Force des trolls).

Équipement : neuf fléchettes chacun.

2. Sentinelle

Il y a dans cette pièce une trappe large de 5 m, une échelle menant en 1 et une cloche d'alerte. Un géant des nuages se morfond ici, à écouter d'éventuels bruits venant de 1 et à jeter quelques coups d'œil en 3 par le biais des meurtrières. Il n'est pas très alerte mais sort rapidement de sa léthargie si les trolls de 3 se retrouvent en plein combat. Il est habitué à ce que ces créatures utilisent leurs balistes à tort et à travers, aussi ignore-t-il tout ce qui se passe à l'extérieur tant que les trolls n'appellent pas à l'aide ou qu'un sort bien visible n'est pas jeté sur le château.

En cas de problème, ce géant est censé sonner sa cloche. S'il est surpris, il oublie toutefois ses ordres dans l'excitation du moment. Jouez la surprise normalement si les trolls de 1 font sonner leur cloche. S'il n'est pas surpris, le géant fait aussitôt sonner la sienne en réponse. Sinon, il ouvre le passage secret (voir ci-dessous) et essaye de voir ce qui se passe.

La partie de mur signalée par une flèche est un passage secret s'ouvrant dans le sens indiqué. Elle permet au géant de se rendre en 3. Il peut l'ouvrir en poussant d'un coup sec, mais les PJ doivent réussir un jet de barreaux et herses ou utiliser un sort d'*ouverture*. De la même manière, le géant n'éprouve aucune difficulté à ouvrir la trappe, qui mène en 12, mais les PJ doivent réussir un jet de barreaux et herses ou la défoncer. Elle est CA 6 et a 40 points de vie. Les armes perforantes ou contondantes ne lui infligent que 1 point de dégâts par coup.

Alerte : la cloche d'alerte est reliée à la salle 12 et à l'entrée 15. Si elle est sonnée, le troll de 12 va prévenir le dresseur de griffons qui rassemble les trolls de 9 et de 11 et se prépare à contre-attaquer. En 15, l'un des ogres de garde va trouver Yurik et Nalani, qui organisent la défense du château dans la salle à manger (voir 16 pour de plus amples détails).

Géant des nuages : CA 0; VD 15; DV 16+2-7; pv 81; TAC0 5; #AT 1; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000; BM/136.



Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

Équipement : besace contenant trois rochers de jet et 213 po.

3. Tourelles supérieures

Dix trolls montent la garde depuis ces cinq tourelles reliées entre elles par un parapet (à raison de deux trolls par tourelle). Les créneaux dont ils disposent pour s'abriter leur offrent 50 % de protection contre les attaques en provenance de l'extérieur du château, ou 100 % s'ils se baissent (voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

Comme les trolls de 1, ces monstres ont tendance à tirer sur tout ce qui bouge. Ils ne commencent à s'inquiéter que si leur cible riposte.

Alerte : le géant de 2 se joint au combat sans quitter son poste. Grâce à sa pique, il peut attaquer au travers des meurtrières. La pique peut attendre n'importe quel endroit de 3, à l'exception des 3 m les plus proches des créneaux sur les tourelles. Le géant peut également l'utiliser pour attaquer sans le moindre handicap un PJ opposé à un troll en passant par-dessus l'épaule de ce dernier. Tant qu'il reste dans sa pièce, le géant est protégé à 90 % des attaques en provenance de 3 (voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

Trolls (10) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 36 chacun ; TAC0 13 ; #AT 3 ou 3 ; Dég 1d4+4 / 1d4+4 / 1d8+4 (griffes / griffes / morsure) ou 1d3+8 / 1d3+8 / 1d3+8 (fléchettes + bonus de Force) ; DS régénération ; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer ; TA G (2,70 m) ; NM élite (14) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 1 400 chacun ; BM / 348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Lorsqu'ils utilisent une baliste, les trolls ont un TAC0 de 12 mais l'armure des cibles ne compte pas (elles sont donc considérées CA 10 moins les bonus de Dextérité et les protections magiques). Les cibles mouvantes bénéficient d'un bonus de -3 à leur CA. Les portées de la baliste sont 11 / 22 / 33 et chaque flèche inflige 2d6 points de dégâts. Il est possible de tirer un coup tous les quatre rounds (la cadence est plus rapide que normalement en raison de la taille et de la Force des trolls).

Équipement : neuf fléchettes chacun.

4. Assommoirs

Cette grotte exiguë (pour les géants des nuages) se trouve juste au-dessus de 6, ce qui permet au garde posté là de jouer un mauvais tour aux créatures qui pénètrent dans le château sans y avoir été invitées.

La trappe mène en 9. Elle est aussi solide et aussi difficile à ouvrir que celle de 2.

Géant des nuages : CA 0 ; VD 15 ; DV 16+2-7 ; pv 81 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher) ; AS jets de rochers ; DS +2 aux jets de surprise ; TA E (7,20 m) ; NM fanatique (17) ; Int haute (12) ; AL NM ; PX 10 000 ; BM / 136.

Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

5. Tourelles inférieures

Deux trolls montent constamment la garde à chacune de ces deux tourelles. Comme leurs compagnons, ils aiment bien utiliser leurs balistes à tort et à travers. En cas d'attaque, ils poussent de grands cris.

Alerte : un bruit important a 40 % de chances par round d'alerter les gardes de 9 et 12 et les géants des nuages de 4 et 8. De plus, il y a 20 % de chances que le dresseur de griffons (8) se trouve sur les remparts (à l'extérieur de 6) pour faire faire un peu d'exercice à 1d4 de ses griffons de 7. Référez-vous à 7 pour de plus amples détails. S'il est ici, il lance ses griffons au combat et pousse un grand cri à l'adresse des gardes de 4, 9 et 12 pour qu'ils déclenchent l'alerte dans tout le château. C'est ce que font les trolls de 9 et 12, qui en profitent pour réveiller leurs congénères de 11 au passage. Le géant de 4 descend à toute vitesse de sa salle et vient sur les remparts en se saisissant de deux rochers en 9. Si nos héros parviennent à franchir les trolls sans les éliminer, ces derniers font retomber la herse (grâce au levier situé au nord de celle-ci) afin de les piéger en 6, où ils peuvent être attaqués par les géants de 4 et 8.

Trolls (4) : CA 4 ; VD 12 ; DV 6+6 ; pv 36 chacun ; TAC0 13 ; #AT 3 ou 3 ; Dég 1d4+4 / 1d4+4 / 1d8+4 (griffes / griffes / morsure) ou 1d3+8 / 1d3+8 / 1d3+8 (fléchettes + bonus de Force) ; DS régénération ; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer ; TA G (2,70 m) ; NM élite (14) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 1 400 chacun ; BM / 348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième



round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Lorsqu'ils utilisent une baliste, les trolls ont un TAC0 de 12 mais l'armure des cibles ne compte pas (elles sont donc considérées CA 10 moins les bonus de Dextérité et les protections magiques). Les cibles mouvantes bénéficient d'un bonus de -3 à leur CA. Les portées de la baliste sont 11/22/33 et chaque flèche inflige 2d6 points de dégâts. Il est possible de tirer un coup tous les quatre rounds (la cadence est plus rapide que normalement en raison de la taille et de la Force des trolls).

Équipement : neuf fléchettes chacun.

6. Entrée supérieure

Ce couloir sert de piste de décollage et d'atterrissage pour les griffons de 7. Le plan tactique F1 représente une partie des remparts et l'extrémité est de ce couloir.

La herse intérieure (ouest) est toujours abaissée, mais celle des remparts (est) est généralement levée. Elles ne sont pas équipées de treuils et doivent être remontées et bloquées à la force du poignet. Un géant des nuages a besoin de 2 rounds pour ce faire et les créatures de taille plus réduite doivent réussir un jet de barreaux et herses. Il faut les soulever de plus de 7 m avant de pouvoir les bloquer. Cela fait, elles peuvent être libérées en un instant grâce aux leviers (chacun de ces derniers n'affecte que la plus proche herse).

Alerte : au premier signe de problème, le géant des nuages posté en 6 attaque à l'aide de sa pique. Les deux assommoirs lui permettent d'atteindre le moindre recoin de 6 tout en bénéficiant de 90 % de protection (voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

7. Écuries à griffons

C'est ici que vivent les huit griffons du château. Les deux petites pièces à l'ouest accueillent chacune un individu, il y en a deux autres dans chacune des deux de l'est, et la grande salle du nord est occupée par un couple couvant actuellement trois œufs. Ces deux-là sont extrêmement agressifs et combattent jusqu'à la mort pour défendre leur nid.

Les herses de ce couloir fonctionnent de la même manière que celles de 6. Elles sont généralement toutes abaissées.

Sur simple ordre de leur dresseur, les griffons s'envolent et attaquent tout ce qui bouge. Les géants les considèrent comme des animaux de chasse et de compagnie, comme les humains font avec les faucons. Il arrive parfois qu'ils servent de montures pour les ogres du château lorsqu'il y a un message urgent à délivrer. Les griffons n'autoriseront jamais les personnages à les monter, mais il suffit de les charmer pour disposer d'un moyen de repli extrêmement rapide.

Alerte : si le dresseur ne se trouve pas sur les remparts avec ses petits chéris, il y a 50 % de chances pour qu'il soit en train de s'occuper d'eux ici (voir 8). Dans ce cas, toutes les herses sont levées, à l'exception de celle du sud. Le géant est tellement absorbé par sa tâche qu'il ne se rend pas compte de ce qui se passe. Si quelqu'un sonne l'alerte, il sort sans faire de bruit, dans l'espoir de pouvoir contourner les intrus. S'il est attaqué ici, il combat de son mieux mais reflue vers le nord lorsqu'il tombe à moins de 50 points de vie. Il espère que cela permettra à ses griffons d'attaquer ses adversaires par les côtés.

Griffons (8) : CA 3 ; VD 12, vol 30 (C) ; DV 7 ; pv 35 chacun ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/2d8 (griffes/griffes/morsure) ; TA G (environ 2,70 m de long) ; NM stable (11) ; Int partielle (3) ; AL N ; PX 650 chacun ; BM/185.

Notes : peuvent transporter une charge pesant jusqu'à 100 kg sans perdre de vitesse ni de manœuvrabilité. Au-delà de ce seuil, peuvent porter une petite vingtaine de kilos en plus, mais leur déplacement aérien devient alors : vol 20 (D).

8. Quartiers du dresseur de griffons

C'est ici que réside le dresseur de griffons, un vétéran de nombreux conflits à la mâchoire déboîtée et au visage couvert de cicatrices. Il est responsable de cet étage. Il se trouve souvent sur les remparts, où il fait faire un peu d'exercice à ses bêtes (20 % de chances). Si ce n'est pas le cas, il s'occupe d'eux en 7 ou se repose sur son lit (1 chance sur 2). Il préfère la compagnie des griffons à celle des géants et ne se mêle jamais aux festivités, bien qu'il soit un membre important de la maisonnée Kolophon.

S'il est en train de se reposer, il lui faut 1d3 rounds pour se réveiller en cas d'agitation. Si les personnages entrent dans sa chambre, il se réveille aussitôt (chances normales de surprise). S'il est attaqué ici, il se saisit de ses armes et se défend de son mieux sans cesser un instant de crier.

Il y a là un lit immense, deux grands coffres, une cheminée et un tapis en peau d'ours. Une énorme *morgenstern +3* et une pique sont appuyées contre le mur est. Un fouet en cuir (long de 12 m) est accroché à un clou près de la cheminée.

Le matelas est moelleux car plein de plumes de péryton et d'aigle géant. En fouillant à l'intérieur, on peut y découvrir une couronne en or sertie de nombreux grenats (valeur totale 8 000 po). On ne la trouve qu'au bout d'un tour de recherches dans les plumes, une fois le matelas éventré. Le tapis vaut 3 000 po intact. Les peaux ont toutefois été mal cousues et un professionnel pourrait accroître sa valeur au bout de trois semaines de travail (valeur finale 5 000 po).

L'un des coffres contient les possessions et l'équipement du géant, ce qui inclut 1 450 po et une corne à boire plaquée or et sertie d'héliotropes (2 000 po). L'autre coffre renferme rênes et harnais permettant de seller deux griffons. Cet



équipement a été conçu pour des ogres, mais des humains peuvent s'en accommoder sans trop de problèmes.

Alerte : tout griffon encore en vie se met à pousser des cris aigus en entendant la voix du dresseur. Ce vacarme alerte tous les habitants des niveaux supérieurs et a également 25% de chances par round de prévenir ceux des niveaux inférieurs. De toute manière, les trolls de 9, 11 et 12 donnent l'alerte et contre-attaquent.

Géant des nuages : CA 0; VD 15; DV 16+2-7; pv 81; TAC0 5 (2 avec sa *morgenstern* +3); #AT 1; Dég 6d4+14 (*morgenstern géante* +3 + bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000; BM/136.

Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60% des cas).

9. Poste de garde central

Un troll est toujours posté ici. Au moindre problème, il sonne la cloche située à côté de lui et se rue au combat.

Troll : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36; TAC0 13; #AT 3 ou 3; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+8/1d3+8/1d3+8 (fléchettes + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : ses membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide l'empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400; BM/348.

Notes : toute arme tranchante lui sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : neuf fléchettes.

9a-c. Escalier principal

Cet escalier en colimaçon est doté de marches longues de 3 m, larges de 1,20 m et hautes de 90 cm. Les créatures de taille E et T peuvent l'emprunter sans la moindre difficulté, mais ce n'est pas le cas des autres. Aucun jet de grimper n'est nécessaire, mais les déplacements sont très lents et les personnages ne peuvent se déplacer que de 1,50 m par point de mouvement. Par exemple, un PJ ayant une vitesse de déplacement égale à 12 peut effectuer 18 m par round.

10. Citerne

Il y a ici un bassin d'eau (profond de 6 m) que l'on remplit à l'aide de seaux amenés de 23. Une série de conduits



alimentent la cuisine 17 en eau courante. Il n'y a rien d'autre ici qu'une pile de huit seaux.

11. Caserne des trolls

Trente trolls vivent dans cette salle, mais il n'y en a jamais plus de dix à un instant donné, les autres étant de garde ailleurs au moins seize heures par jour. La pièce est très sale et l'odeur quasiment insupportable. Quelques tas de paille et de brindilles ramassées en 23 servent de lits. Seul un assaut direct ou une alerte générale peut réveiller les trolls qui dorment ici.

Trolls (10) : CA 4; VD 12; DV 6+6; pv 36 chacun; TAC0 13; #AT 3 ou 3; Dég 1d4+4/1d4+4/1d8+4 (griffes/griffes/morsure) ou 1d3+8/1d3+8/1d3+8 (fléchettes + bonus de Force); DS régénération; faiblesses spécifiques : leurs membres peuvent être sectionnés par les armes tranchantes, le feu et l'acide les empêchent de se régénérer; TA G (2,70 m); NM élite (14); Int faible (7); AL CM; PX 1400 chacun; BM/348.

Notes : toute arme tranchante leur sectionne un membre sur un jet d'attaque (naturel) de 20. Les membres sectionnés continuent d'attaquer indépendamment. Un troll se régénère de 3 points de vie par round, à partir du troisième round où il a été blessé. Il ne peut récupérer les dégâts infligés par le feu ou l'acide.

Équipement : neuf fléchettes chacun.

12. Poste de garde ouest

Un seul troll est toujours de garde ici (utilisez les caractéristiques de celui de 9) et son rôle consiste à surveiller l'échelle provenant de 2. Il est particulièrement léthargique et ne quitte son poste que lorsque le dresseur de griffons l'appelle.

Si les personnages arrivent ici après être entrés en force, le troll sort ses fléchettes et se cache derrière l'échelle, ce qui lui permet de bénéficier de 25% de protection (voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*). Il est censé sonner la cloche en cas de problème, mais commence par combattre durant un round ou deux avant de se souvenir de ses instructions.

Si les PJ arrivent sans avoir été remarqués, le troll est en train de fouiller dans le gros tonneau situé à l'extrémité ouest de la pièce. Le monstre ingurgite le prochain repas des griffons (du cheval) et est automatiquement surpris par les personnages.

Alerte : cette salle est équipée d'une cloche qui est reliée à celles de 2 et de 15. Si on la fait sonner, le géant de 2 arrive en deux rounds par la trappe après avoir vérifié que tout allait bien à son niveau. Dans le même temps, l'un des ogres de 15 va prévenir Yurik et Nalani, qui organisent la défense du château dans la grande salle (voir 16).

Niveau principal

C'est ici que les habitants du château et leurs invités passent le plus clair de leurs journées. Les quartiers y sont nettement plus confortables que dans les étages supérieurs. Le niveau tout entier est chaud et douillet, sans les courants d'air incessant que l'on connaît au-dessus. Les cuisiniers travaillent d'arrache-pied (en 17) pour nourrir tous les invités et d'alléchantes odeurs embaument tout l'étage.

Alerte : dès que les créatures présentes à ce niveau perçoivent un danger, l'alerte est donnée. Yurik et Nalani prennent personnellement la tête des opérations et organisent la défense depuis la salle à manger (voir 16 pour de plus amples détails).

13. Porte d'entrée

Comme cela est indiqué plus haut, le pont de brume relie cet endroit à un autre pic plus petit, distant de 300 m (seule la partie du pont qui jouxte le château est représentée sur le plan). Quiconque saute du pont se réceptionne sur la rocaille, entre 60 m et 120 m plus bas. La traversée du pont est toutefois sans danger (il fait 12 m de large).

La porte à double battant est en bronze et fer forgé. Elle mesure 5 m de large pour 10 m de haut. À moins que les géants ne s'attendent à un assaut, l'un des battants est toujours ouvert en cours de journée. Lorsqu'ils sont tous les deux fermés, même un géant des nuages doit recourir à l'huile de coude pour les ouvrir. Les créatures de force et de masse moindres ont besoin de réussir un jet de barreaux et herses afin de pouvoir pousser un battant, et encore faut-il 2 rounds pour obtenir une ouverture assez large permettant à un humain de s'y faufiler (4 rounds pour l'ouvrir en grand). Si la porte est fermée et bloquée par une barre (voir 15), toute créature de taille M doit recourir à une assistance magique (à moins de disposer de l'engin approprié, comme un grand bélier). Notez bien que la taille même de chaque battant (25 m2) interdit à un sort d'*ouverture* d'agir.

Alerte : en cas de combat à l'extérieur, les ogres de 15 se précipitent ici pour fermer la porte et fixer la barre. Cela leur prend environ 3 rounds.

14. Postes de garde principaux

Un géant des nuages est toujours posté dans chacune de ces tourelles. Ces dernières se dressent à 5 m au-dessus du niveau du nuage, ce qui confère aux gardes un excellent champ de tir pour lancer leurs rochers (il y en a dix par tourelle).

Les géants sont alertes et personne ne peut passer sans montrer son invitation. Les personnages dotés d'un excellent bagout réussiront peut-être à les convaincre qu'ils ont à faire dans le château, mais cela ne suffit pas pour pouvoir entrer. Dans ce cas, l'un des deux gardes court jusqu'en 15





ordonner à un ogre d'aller quérir Yurik ou Nalani, puis il retourne à son poste (voir la section **Personnages principaux** pour ce qui est de Yurik et de Nalani).

Si les PJ ont une invitation ou même un faux grossier, il leur suffit de la montrer à l'un des gardes. Aucun des deux ne sait lire, mais ils sont capables de reconnaître une invitation-type. Ils font entrer les personnages après un bref coup d'œil à leur papier.

Les PJ peuvent également tenter de passer en force avant que la porte soit refermée. Dans ce cas, les géants sonnent le cor et nos héros ont une bataille de grande envergure sur les bras. Un garde saute de sa tourelle tandis que l'autre se rue en 15.

Les portes menant aux tourelles peuvent être barrées de l'intérieur, mais elles sont seulement fermées lorsqu'un battant de la porte principale est ouvert (voir 13). Si la porte d'entrée est fermée et barrée, c'est également le cas de ces deux portes-là.

Géants des nuages (2) : CA 0 ; VD 15 ; DV 16+2-7 ; pv 81 chacun ; TAC0 5 ; #AT 1 ou 1 ; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher) ; AS jets de rochers ; DS +2 aux jets de surprise ; TA E (7,20 m) ; NM fanatique (17) ; Int haute (12) ; AL NM ; PX 10 000 chacun ; BM/136.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

15. Hall d'entrée

L'escalier naturel menant à ce grand hall est parfait pour les géants, mais quiconque n'est pas au moins de taille G s'y déplace à mi-vitesse.

Les géants ont décoré les murs de la cage d'escalier de trophées et autres objets d'art. Il y a là une tête de licorne, une douzaine d'oiseaux empaillés allant de petits faucons à des aigles géants, neuf statuettes, plusieurs vases et un assortiment de heaumes, boucliers et différents morceaux d'armure.

Les trophées sont pour le moins intéressants. La tête de licorne vaut 2 000 po (1 500 po pour la seule corne) et les vases et statuettes rapportent un total de 5 000 po. Les bouts d'armure sont sans valeur, mais l'un des boucliers est en fait un *bouclier +3, -1 contre les projectiles.* Le râtelier d'armes situé en haut de l'escalier recèle d'autres trophées sous la forme de quelques armes humaines, des armes d'hast pour géant et des rochers de lancer briqués avec soin. Toutes ces armes sont là pour faire joli, mais elles sont en excellent état.

Deux ogres montent toujours la garde dans ce hall, ainsi que deux molosses sataniques faisant partie de l'entourage de Siiri. L'afflux de visiteurs a provoqué une grande agitation dans le château et les ogres ont dû se déplacer et logent désormais ici (avant, ils se trouvaient en 19). Dans la journée, ils vaquent à leurs occupations et leurs dix paillasses sont empilées contre le mur est. La nuit, huit ogres dorment à cet endroit tandis que les deux autres montent la garde.

Si les personnages parviennent à convaincre les gardes de les laisser entrer, les ogres les arrêtent une nouvelle fois, car ils doivent inventorier leurs armes. Ils ne cherchent nullement la bagarre mais se défendent si on les attaque.

Il y a là une cloche d'alerte qui est clairement audible en 13, 14 et 16. Elle est également reliée par des cordes aux salles 2 et 12. Si on la sonne, les ogres alertent les gardes de 14 et l'un d'entre eux court chercher Yurik.

Alerte : les gardes de 14 remarquent tout combat se déroulant ici (sauf s'il a lieu dans une zone de *silence*) et viennent aussitôt s'en mêler. Si la cloche est sonnée, le troll de 12 avertit le dresseur de griffons, qui rassemble les trolls et géants des niveaux supérieurs avant de venir voir ce qui se passe. Si ses troupes ne peuvent emprunter l'escalier, elles descendent en rappel par la façade est et entrent par 20.

Ogres (2 ou 10) : CA 4 (cotte de mailles) ; VD 6 (modérément chargés) ; DV 4+1 ; pv 22 chacun ; TAC0 17 (14 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ou 2 ; Dég 2d4+6 (morgenstern + bonus de Force) ou 1d8+6/1d8+6 (arc long et flèches lourdes + bonus de Force) ; TA G (2,70 m ou



plus); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270 chacun; BM/275.

Équipement : 20 flèches lourdes chacun.

Molosses sataniques (2) : CA 4; VD 12; DV 7; pv 35 chacun; TAC0 13; #AT 1; Dég 1d10 (morsure); AS souffle enflammé, -5 au jet de surprise de l'adversaire; DS +1 aux jets de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures et objets invisibles, immunisés contre le feu; TA M; NM élite (13); Int faible (7); AL LM; PX 1400 chacun; BM/250.

Notes : leur souffle enflammé affecte une créature distante de moins de 10 m et lui inflige 7 points de dégâts (4 en cas de jet de sauvegarde réussi). S'ils mordent sur un jet pour toucher de 20, ils soufflent en même temps.

16. Salle à manger

Cette salle est spacieuse pour les géants des nuages, et donc immense pour les humains. Elle se pare de moult décorations en vue du mariage. Le sol a été recouvert d'un tapis de joncs odorants fraîchement coupés dans les jardins (23) et deux ogres sont chargés de les changer chaque jour. De l'huile enflammée ou un sort de feu peut les embraser, mais ce n'est pas le cas du souffle enflammé d'un chien satanique. Seuls les joncs pris dans l'aire d'effet brûlent; dans ce cas, ils se consument pendant 2d4 rounds en produisant une épaisse fumée qui bloque l'infravision et la vision normale. Les créatures prises dans le nuage y voient à un maximum de 5 m et subissent 2d4 points de dégâts dus aux flammes à chaque round. Un peu d'eau éteint instantanément le feu.

Les trois tables sont hautes de 3 mètres environ. Elles sont recouvertes de belles nappes en lin et décorées de fleurs géantes fraîchement coupées (en provenance de 23) ainsi que de quatre candélabres en or chacune. Chacun des bancs accolés aux tables du sud s'orne de huit coussins tissés à la main, et les sept chaises de la table principale sont également rembourrées, dans le dos et au niveau du siège.

De belles tapisseries pendent aux murs, toutes ayant été nettoyées, réparées ou même tissées pour l'occasion. Elles représentent des géants des nuages qui chassent ou s'amusent en montagne ou sur les nuées.

Un grand feu brûle dans l'âtre et confère une autre senteur plaisante à la salle (on utilise du bois de pommier). La cheminée est décorée de deux splendides harpes en or et en ivoire, une paire de cymbales en argent et trois flûtes (une en ébène, une en argent et une en airain).

La plupart des objets cités ci-dessus ont une certaine valeur s'ils sont récupérés en bon état, mais il est vraisemblable que les PJ éprouveront des difficultés à tout emporter. Les coussins (1,50 m sur 1,20 m) valent 15 po chacun. Ils pèsent également un peu plus de 7 kg pièce mais leurs dimensions font qu'ils encombrent autant qu'un objet trois fois plus lourd. Les nappes (15 m de long sur 5 m de large) ont une valeur de 400 po et pèsent chacune 40 kg. Les candélabres valent 300 po chacun (poids 5 kg), les harpes 2000 po (poids 15 kg). Les tapisseries mesurent 9 m de haut et leur longueur dépend de la section de mur qu'elles couvrent. Elles pèsent 5 kg/m2 et valent 100 po pour la même surface. Par exemple, celle qui se trouve sur le mur ouest fait 9 m de haut sur 18 m de long. Intacte, elle pèse donc 900 kg et vaut 18000 po.

Il se passe beaucoup de choses dans cette salle, qui peut être parfois presque vide ou, au contraire, pleine de monde. Ce que les personnages y trouvent dépend de leur heure d'arrivée.

Dans la journée

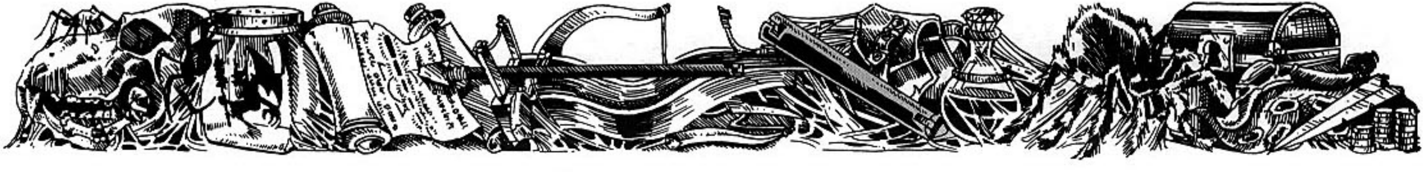
En cours de journée, deux ogres sont toujours là à faire le ménage ou à mettre la table en vue du prochain repas. Deux géants de feu et leurs molosses sataniques sommeillent sur la paille (il s'agit d'invités qui ont été de garde la nuit précédente, à moins qu'ils n'aient trop fait la noce). Ils trouvent qu'il fait bien trop froid et dorment mal malgré les nombreuses couvertures dans lesquelles ils sont emmitouflés.

Les ogres ne prêtent aucune attention à des PJ arrivés jusqu'ici sans se faire repérer, sauf s'ils les attaquent ou tentent de voler quelque chose. En fait, si nos héros se sentent sûrs d'eux, ils peuvent même demander à boire et à manger. Désireux de faire plaisir aux invités, les ogres se dépêchent d'aller en cuisine et leur ramènent une collation en l'espace de quelques minutes. La moindre conversation réveille toutefois l'un des deux géants du feu. Il s'assied à la table, visiblement de mauvaise humeur.

Le géant n'a nulle envie de discuter. Si les personnages lui posent la moindre question, il leur dit de voir les thralls, ou esclaves (c'est-à-dire les ogres). Sinon, il répond par borborygmes à leurs déclarations. Insulté, il renifle avec dédain et part en 21.

Les ogres sont plus coopératifs. Ils détiennent les mêmes informations que les trolls des niveaux supérieurs (voir page 80) et connaissent en plus le nom des géants. Ils se font une joie d'apprendre aux PJ que le dragon capturé doit être torturé, tué et rôti au cours du repas de mariage. Le supplice se déroulera ici même, face à tous les invités. Les ogres pensent que cela devrait être exceptionnellement distrayant.

Ogres (2) : CA 4 (cotte de mailles); VD 6 (modérément chargés); DV 4+1; pv 22 chacun; TAC0 17 (14 grâce à leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d4+6 (morgenstern + bonus de Force) ou 1d8+6/1d8+6 (arc long et flèches lourdes + bonus de Force); TA G (2,70 m ou plus); NM stable (11); Int faible (7); AL CM; PX 270 chacun; BM/275.



Molosses sataniques (2) : CA 4 ; VD 12 ; DV 7 ; pv 35 chacun ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d10 (morsure) ; AS souffle enflammé, -5 au jet de surprise de l'adversaire ; DS +1 aux jets de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures et objets invisibles, immunisés contre le feu ; TA M ; NM élite (13) ; Int faible (7) ; AL LM ; PX 1400 chacun ; BM/250.

Notes : leur souffle enflammé affecte une créature distante de moins de 10 m et lui inflige 7 points de dégâts (4 en cas de jet de sauvegarde réussi). S'ils mordent sur un jet pour toucher de 20, ils soufflent en même temps.

Géants du feu (2) : CA -1 (armure feuilletée) ; VD 12 (modérément chargés) ; DV 15+2-5 ; pv 75 chacun ; TAC0 5 ; #AT 1 ou 1 ; Dég 2d10+10 (épée à deux mains géante + bonus de Force) ou 2d10 (rocher) ; AS jets de rochers ; DS résistance au feu ; TA E (5,40 m) ; NM champion (16) ; Int moyenne (10) ; AL LM ; PX 8000 chacun ; BM/141.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 200 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 50 % des cas).

Immunisés contre le feu non-magique et les souffles enflammés. Le feu magique leur inflige -1 point de dégâts par dé (sans minimum ; un résultat de 1 est donc transformé en 0).

Équipement : besace contenant deux rochers de lancer, quelques possessions diverses et 2d10 po.

À l'heure des repas

À ces moments de la journée, Yurik, Nalani, tous les invités et les géants des nuages qui ne sont pas de garde se retrouvent ici. Yurik est installé sur la chaise centrale de la table nord, Nalani étant à sa droite et Diomède à la droite de celle-ci. Jytte est à gauche de Yurik, puis vient Siiri. Les deux chaises des extrémités sont généralement vacantes. Les six géants des nuages de 25 qui ne sont pas de garde et les deux dresseurs (de griffons et de lions) sont installés à la table ouest, les dresseurs occupant les places les plus proches de la table centrale. Quatre géants du feu et les deux "géants des pierres" sont à la table est sous laquelle trois molosses sataniques attendent allongés, quelque chose à manger.

Cinq ogres s'occupent de faire le service. L'un des géants des nuages joue de la musique (en utilisant l'un des instruments pendus à la cheminée) tandis que les autres mangent et conversent.

Si les personnages font irruption dans la salle, ils se retrouvent face à dix-sept géants et trois molosses sataniques, ce qui n'est guère encourageant. Mais Yurik est suffisamment curieux pour laisser une chance aux PJ avant d'ordonner l'assaut. Il prie nos héros de bien vouloir entrer (de cette manière, davantage de géants pourront les attaquer en même temps) et de lui expliquer ce qu'ils sont venus faire chez lui.

En cas de combat, les dragons d'argent pourraient donner un coup de main aux personnages, ce qui leur laisserait peut-être une chance de s'en sortir. Les dragons sont assez intelligents pour reconnaître aussitôt des alliés potentiels.

De nuit

La nuit dorment ici quatre géants du feu et les deux "géants des pierres", qui ne se sont pas vu allouer de quartiers privés. Il y a également deux molosses sataniques. Les flammes sont plus fortes encore que pendant la journée pour que les géants du feu ne souffrent pas trop du froid, mais ils sont tout de même emmitouflés jusqu'aux oreilles. Leurs ronflements produisent un vacarme épouvantable.

Si les PJ tentent de s'infiltrer dans la salle, les molosses sataniques se réveillent et se mettent à aboyer. Par contre, s'ils se font passer pour des invités, nos héros peuvent aller et venir à leur guise.

En cas d'alerte

C'est dans cette salle que s'organise la principale ligne de défense du château dès que les occupants se rendent compte qu'ils sont attaqués. Les tables sont renversées pour former une barrière en U et les géants du feu, Nalani, les molosses sataniques et trois géants des nuages s'installent derrière. Jytte a sa boîte à bijoux et Siiri le troisième segment du *Sceptre*. En cas de combat, elle utilise le pouvoir de l'artefact sur autant de géants qu'elle le peut puis jette des rochers ou fait appel à ses sorts (sa tactique favorite consiste à utiliser son sort *silence* contre les mages ou prêtres adverses). Les géants disposent de nombreux rochers à portée de la main, en prévision d'une telle éventualité. Les ogres et lions tachetés du château sont cachés dans la cuisine, dans l'espoir de prendre les agresseurs à revers.

Yurik prend six géants des nuages de 25 et en poste deux à côté de l'escalier (9b) puis se lance à la recherche des intrus, accompagné des quatre géants des nuages restants et des deux "géants des pierres". Les deux dragons saisissent la première opportunité qui leur est offerte de prendre une forme moins reconnaissable (par exemple, en se métamorphosant en ogres) pour chercher leur fille.

17. Cuisine

Il y règne une très grande activité, surtout depuis l'arrivée des invités au château. Une jeune géante des nuages et ses marmitons ogres s'affairent de l'aube au crépuscule pour nourrir tout le monde et préparer le repas de mariage.

Un grand feu brûle toute la journée dans la cheminée et on le laisse se consumer la nuit. Il y a là une solide table ronde haute de près de 5 m et une autre, rectangulaire, haute de 1,50 m. Plusieurs tabourets sont arrangés autour de cette



dernière alors qu'il n'y en a qu'un seul, plus grand, à côté de la première. On y trouve également une grande baignoire en bois munie d'un robinet et reliée à 10, quelques armoires pleines de plats et de nourriture, ainsi qu'un assortiment de couteaux tous plus aiguisés les uns que les autres.

Le délicieux arôme du pain frais vous assaille une fois la porte ouverte. Pas de doute, vous voici dans la cuisine. Il y fait chaud, et quelques voix viennent par instant se mêler au bruit des couteaux et de l'eau qui bout. À une table, deux ogres revêtus d'un tablier crasseux découpent de gros légumes en petits dés, tandis qu'un autre mélange le contenu d'un énorme chaudron pendu au-dessus du feu. Quelques autres vont et viennent, chargés d'immenses sacs de farine et d'ingrédients divers. Une jeune géante des nuages se tient près d'une énorme table située au centre de la pièce, ses cheveux tirés en arrière et attachés par un ruban vert vif qui contraste avec son visage blanc de farine. Elle est plutôt jolie, mais grimace alors qu'elle prend une grosse boule de pâte à pain dans un saladier et la jette sur la table avec plus de force qu'il n'est nécessaire.

"Prends-ça, espèce de sale menteur! s'écrie-t-elle en frappant la pâte avec vigueur. Plus de collations nocturnes ni de petits gâteaux pour toi! (La table tremble sous les chocs répétés.) Et voilà pour ta garce aux cheveux carotte!"

Sa voix se fait plus aiguë encore alors qu'un nouveau coup s'abat sur la pâte à pain.

La cuisinière est d'humeur massacrante. Elle n'apprécie guère le surcroît de travail occasionné par la cérémonie et elle est furieuse de voir Diomède épouser une géante du feu (elle se voyait autrefois avec lui sur un nuage douillet avec plein de petits géants gambadant à leurs pieds). Elle considère les personnages comme des invités s'ils se font connaître, mais n'a pas de temps à perdre avec eux; dans ce cas, elle leur dit qu'ils gênent (ce qui est vrai) et leur ordonne de sortir de sa cuisine. Elle s'attend à être obéie dans l'instant. Si les PJ tergiversent, elle essaye d'en attraper un et de le jeter dehors (considérez qu'il s'agit là d'une attaque de type lutte). En cas de combat, elle jette sa pâte à pain à la tête de l'un de ses adversaires puis se bat farouchement avec un rouleau à pâtisserie dans une main et une poêle à frire dans l'autre. Les ogres la rejoignent après s'être munis de couteaux et de hachoirs.

Si les personnages se présentent comme des exterminateurs, la géante leur permet à contrecœur de fouiller la cuisine pour chercher la vermine. S'ils la charment ou s'ils la complimentent sur sa beauté, elle s'assied et il est possible d'en apprendre beaucoup à son contact; il suffit de poser les bonnes questions.

- "Siiri est vraiment bizarre, même pour une géante du feu. Elle est propre et adore ranger alors que les siens vivent généralement dans la crasse. Elle fait également des efforts pour veiller à l'apparence de sa fille et de ses laquais, mais sans résultat. Elle est sans cesse en train de se recoiffer mais refuse que quiconque lui coupe les cheveux. Elle préfère passer son temps à enlever et remettre ses barrettes. Mais avec ses cheveux carotte, elle ferait mieux de laisser tomber."

- "Par contre, il faut bien reconnaître qu'elle n'a pas perdu de temps à déballer ses affaires et à les ranger lorsqu'elle est arrivée. Je n'ai jamais vu quelqu'un s'installer aussi vite. D'ailleurs, maintenant que j'y pense, je ne savais pas que des géants du feu pouvaient se déplacer aussi rapidement. Elles devaient être pressées de me voler ma chambre, sa fille et elle." (Siiri a utilisé le pouvoir de *hâte* du troisième segment sur ses laquais, ce qui explique qu'ils sont allés aussi vite.)

- "Les géants du feu sont affreux. Ils puent et ils suent tout le temps. Et si vous saviez ce qu'ils mangent! Rien que de la viande brûlée et des biscuits durs comme de la pierre."

- "Le dragon d'argent? Eh, c'est censé être une surprise! On le garde dans les oubliettes, au dernier étage. J'ai l'intention de l'accompagner de poireaux. Mais il faudra que j'y ajoute beaucoup d'ail pour faire passer l'arrière-goût de métal."

- "Je ne vois vraiment pas ce que Diomède peut trouver à cette grosse dinde. Les cheveux qu'elle a! Il ne peut pas aimer ça, si? À votre avis, j'aurais l'air de quoi avec les cheveux roux?"

Si l'alerte a été déclenchée en 16, la cuisinière et ses marmitons attaquent les personnages dès qu'ils passent la porte. Si Yurik a eu le temps d'organiser la défense du château, les lions tachetés de 28 sont également posés ici.

Cuisinière (géante des nuages) : CA 0; VD 15; DV 16+2-7; pv 68; TAC0 5; #AT 2 ou 1; Dég 3d6+11/3d4+14 (rouleau à pâtisserie géant + bonus de Force/poêle à frire géante géant + bonus de Force) ou 2d12 (marmite, casserole, etc.); AS jets d'ustensiles de cuisine; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000 chacun; BM/136.

Notes : peut jeter des ustensiles de cuisine à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

Une boule de pâte à pain inflige 2d8 points de dégâts; de plus, la victime est aveuglée et incapable de respirer ou de faire quoi que ce soit tant qu'elle ne s'en est pas débarrassée en réussissant un jet d'enfoncer.



Ogres (6) : CA 5 ; VD 9 ; DV 4+1 ; pv 22 chacun ; TAC0 17 (14 grâce à leur bonus de Force) ; #AT 1 ; Dég 1d8+6 (hachoir + bonus de Force) ; TA G (2,70 m ou plus) ; NM stable (11) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 270 chacun ; BM/275.

18. Garde-manger

Cette salle est pleine de nourriture et de boisson en tous genres. Un grand nombre de carcasses de têtes de bétail et d'animaux sauvages (dont certaines sont de taille géante) pendent du plafond. Chaque recoin recèle des tonneaux de bière ou de vin ainsi que des tonnelets de cognac et autres liqueurs plus fortes. Les sacs de farine, de sucre et de haricots secs gisent en piles. Tout le reste de l'espace est accaparé par de grosses mottes de beurre.

Les personnages peuvent passer des heures à fouiller cette pièce sans rien y trouver d'intéressant. Un PJ maîtrisant la compétence cuisine parvient toutefois à déceler 10 kg d'épices et de mets fins (caviar, safran, poivre, etc.) pour une valeur globale de 500 po.

19. Quartiers des domestiques

Cette pièce est généralement occupée par les ogres du château, mais la cuisinière s'y est installée depuis l'arrivée des géants du feu (elle a dû laisser ses quartiers à Siiri et Jytte). Toutes les possessions des ogres sont désormais empilées en 28 et les géants ont amené un lit, un tabouret et une table pour la cuisinière. Un coffre caché sous le lit contient certaines de ses possessions, parmi lesquelles un bracelet en argent (100 po) et une broche en jaspe (120 po).

La cuisinière dort ici toutes les nuits. Le reste du temps, la pièce est vide.

20. Poterne

L'escalier naturel descendant jusqu'à la porte de derrière réduit de moitié la vitesse de déplacement des créatures qui ne sont pas au moins de taille G. Un géant des nuages et une lionne tachetée montent en permanence la garde en haut de l'escalier.

Dans la journée, la porte est toujours fermée mais non barrée. Le garde ne laisse passer personne sans en avoir reçu l'autorisation expresse de Yurik ou de Nalani. Si les PJ l'attaquent, le géant utilise un sifflet en fer blanc qui alerte tout l'étage.

Alerte : le garde de 22 entend tout ce qui se passe ici et arrive aussitôt en cas de problème. Un combat se déroulant ici a 30 % de chances par round (non cumulables) d'être entendu en 16 sauf s'il a lieu dans une zone de *silence*.

Géant des nuages : CA 0 ; VD 15 ; DV 16+2-7 ; pv 81 ; TAC0 5 ; #AT 1 ou 1 ; Dég 6d4+11 (morgenstern géante



+ bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000; BM/136.

Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

Équipement : besace contenant quatre rochers de lancer, quelques possessions et 37 po. Sifflet en fer blanc pendu à une cordelette autour du cou.

Lionne tachetée (félin, grand) : CA 6; VD 12; DV 6+2; pv 32; TAC0 15; #AT 3; Dég 1d4/1d4/1d12 (patte/patte/morsure); AS pattes arrière; DS +2 aux jets de surprise; TA G (environ 1,80 m de long); NM moyen (9); Int partielle (4); AL N; PX 975; BM/176.

Notes : si la lionne touche à l'aide de ses deux pattes avant, elle peut également attaquer avec ses pattes arrière (2d4/2d4).

21. Latrines

Il y a dans cette pièce un banc large de 6 m et haut de 2,40 m. Les deux trous sont profonds de 12 m et mènent à une fosse commune. Un accès dérobé permet d'aller la vider à partir de 23. Des personnages à l'odorat sous-développé et à l'estomac solidement accroché peuvent pénétrer dans le château par cette voie.

22. Tourelle de la poterne

Cet endroit est similaire à 14, si ce n'est qu'il n'y a là qu'une seule tourelle. Un géant des nuages y est en permanence posté. Il a l'habitude de voir les invités aller et venir entre le château et les jardins (23). Il ne remarque même pas les personnages sauf s'ils arrivent de nuit (lorsque tous les invités se trouvent à l'intérieur) ou s'ils ont sorti leurs armes. Il dispose d'une réserve de huit rochers de lancer.

La porte menant à cette tourelle peut être barrée de l'intérieur, mais cela ne se produit qu'en cas d'alerte.

Alerte : si le garde de 20 entend combattre dans la tourelle, il utilise son sifflet et vient assister son congénère.

Géant des nuages : CA 0; VD 15; DV 16+2-7; pv 81; TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force), 3d6+11 (pique géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000; BM/136.

Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

23. Le jardin dans les nuages

Les géants utilisent cette énorme superficie pour faire pousser des légumes et pour se détendre. Il y a là des jardins de fleurs et des potagers, un verger et de belles étendues de pelouse. Malgré l'altitude, il fait chaud et plaisant. On se croirait toujours au printemps.

À l'extrémité de cette zone, c'est-à-dire à près de 400 m du château, les géants creusent le nuage pour extraire l'argent qu'il contient (il s'agit là d'un effet secondaire du sortilège qui préserve le nuage en l'état). Depuis peu, deux jeunes dragons d'argent ont pris l'habitude de venir manger ici, à la grande consternation des géants. Il y a quelques jours, les géants ont capturé l'un des dragons, une femelle qu'ils ont enfermée en 30. Ils ont l'intention de la manger lors du repas de mariage.

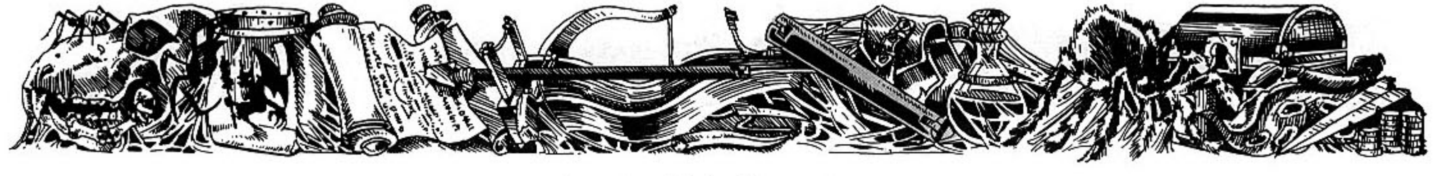
En cours de journée, les invités passent le plus clair de leur temps ici, de même que les personnalités importantes du château (voir la section **Personnages importants**). Les géants des nuages amusent leurs hôtes avec de la musique et des concours de lancer de rochers. Cette activité pose un sérieux problème aux dragons d'argent qui se font passer pour des géants des pierres; malgré leur apparence, ils sont totalement incapables de jeter le moindre rocher. Jusque-là, ils ont fait illusion en expliquant qu'ils ne se sentaient pas à leur aise sur le nuage (ils font d'ailleurs attention où ils mettent les pieds, comme s'ils craignaient à tout instant de passer au travers des nuées, et le moindre de leurs gestes est effectué avec le plus grand soin).

Le futur marié, Diomède, est presque tout le temps ici, sauf à l'heure des repas (il se trouve alors en 16). La nuit, il dort dans ses quartiers (26). Deux géants de feu, dont il s'est fait des amis, l'accompagnent partout. En cas d'alerte, tous trois se font une joie de se rendre au plus vite là où l'on peut avoir besoin d'eux. Si Yurik et Nalani sont ici, Diomède et ses amis se trouvent avec eux; dans le cas contraire, les trois jeunes géants sont seuls.

Diomède ne sait trop que penser au sujet de son mariage. Il a pleinement l'intention de négliger sa future épouse et de continuer à conter fleurette aux jeunes géantes des nuages, comme il l'a toujours fait. Il est persuadé d'avoir vu la cuisinière du château lui faire les doux yeux.

Trois des géants de 25 ont à tout moment 50 % de chances de se trouver là. Si Yurik et Nalani sont ici avec leurs invités, les trois géants y sont aussi. Sinon, ils font bien attention à ne pas croiser Diomède (ils n'apprécient en effet pas du tout ses nouveaux amis). Mais si Diomède venait à être attaqué, ils se rueraient aussitôt à sa rescousse, et vice-versa.

Diomède (géant des nuages) : CA 0; VD 15; DV 16+2-7; pv 81; TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher); AS jets de rochers; DS +2 aux jets de surprise; TA E (7,20 m); NM fanatique (17); Int haute (12); AL NM; PX 10000; BM/136.



Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

Équipement : besace contenant trois rochers de lancer, une flûte en os, 49 po, une pierre précieuse valant 100 po et un tonnelet à demi-plein de rhum. Diomède porte un brassard en argent et ivoire (500 po), un anneau en or serti d'une émeraude (1 600 po) et une broche en or sertie d'héliotropes (750 po).

Géants du feu (2) : CA -1 (armure feuilletée); VD 12 (modérément chargés); DV 15+2-5; pv 75 chacun; TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 2d10+10 (épée à deux mains géante + bonus de Force) ou 2d10 (rocher); AS jets de rochers; DS résistance au feu; TA E (5,40 m); NM champion (16); Int moyenne (10); AL LM; PX 8 000 chacun; BM/141.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 200 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 50 % des cas).

Immunisés contre le feu non-magique et les souffles enflammés. Le feu magique leur inflige -1 point de dégâts par dé (sans minimum; un résultat de 1 est donc transformé en 0).

Équipement : besace contenant deux rochers de lancer, deux coupelles en étain (que Diomède leur a données) valant chacune 20 po et 2d12 po.

23a. Remise à outils

C'est ici que les géants entreposent tous leurs outils de jardin et d'excavation. Ce bâtiment ne comprend qu'une seule et unique pièce; il fait 9 m de côté et près de 7,50 m de haut. Sa porte est représentée sur le plan, mais il n'a ni cheminée ni fenêtres. La porte est fermée par un cadenas géant (c'est Nalani qui en détient la clef). La remise est pleine de binettes, râteaux, pelles, cisailles, scies et autres outils similaires. Une boîte en bois sans couvercle contient quelques pépites d'argent (valeur totale 2 Pa).

Niveaux inférieurs

Ces étages sont plus sombres que les précédents car on y trouve moins de "torches" à *lumière éternelle*. Les pièces où il n'y a pas de feu sont bien souvent froides et humides. Sauf indication contraire, l'air est vicié et sent assez mauvais.

Alerte : il n'y a pas de portes pour empêcher la propagation du bruit dans ces étages, aussi le moindre combat attire-t-il tous les habitants du niveau (et, bien vite, ceux de l'étage immédiatement inférieur ou supérieur).

24. Chambre des invitées

Cette chambre est normalement celle de la cuisinière, mais elle a été exceptionnellement allouée à Siiri et à Jytte. Elle est représentée, de même qu'une partie du couloir, sur le plan tactique F2.

Deux géants du feu et un molosse satanique montent la garde dans le couloir. Les géants font la tête (ils trouvent qu'il fait trop froid) mais permettent aux PJ de passer si l'alerte n'a pas été donnée. À l'intérieur, un brasero plein de braises rougeoyantes lutte contre la fraîcheur.

Le plancher est couvert d'un tapis de roseaux et il y a dans la pièce deux armoires et une commode surplombée d'un miroir au cadre en argent. Deux tabourets sont installés à côté. Très grand, le lit est paré d'oreillers en plume d'oie et de belles couvertures en laine. Les effets personnels des géantes sont rangés dans deux coffres glissés sous le lit.

Le miroir fait 5 m de large pour 2,50 m de haut. Il pèse près de 50 kg, mais la majeure partie de ce poids est due à l'armature métallique qui le renforce. Intact, il vaut 125 po. Il y a sur la commode une grande quantité de ciseaux, peignes et autres brosses. Certains sont en or ou en argent, et un PJ passant 1 tour à effectuer des recherches peut trouver huit objets de valeur (pour un total de 570 po). Il y a également deux flacons géants de parfum de qualité (200 po chacun). Les coffres renferment divers articles vestimentaires (pour géantes) ainsi que deux armures feuilletées polies à l'extrême. Il y a également un autre flacon de parfum dans un des coffres (celui-ci vaut 300 po parce qu'il est plein). Dans l'autre, on peut trouver une boîte à bijoux fermée à clef (c'est Jytte qui en détient la clef; ces bijoux lui ont été offerts par Diomède). Il y a là quatre paires de boucles d'oreille en or valant chacune 200 po, un anneau serti d'un énorme diamant (2 500 po intact) et une chaîne en argent (520 po). La serrure est protégée par une aiguille empoisonnée. Quiconque tente de la crocheter doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de décéder dans l'instant. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, le personnage perd 45 points de vie (la mort est immédiate, mais les dégâts ne se déclarent qu'au bout de 1d4 rounds; le PJ se sent mal durant ce délai mais ne subit pas de dégâts si le poison est neutralisé avant qu'il fasse effet).

Les trois tiroirs de la commode contiennent un assortiment de vêtements (pour géantes) pliés avec soin. Dans les armoires, on peut trouver des robes plus chic et de lourds manteaux, pour un total de neuf robes (valant chacune 3d4x10 po) et trois manteaux (3d8x10 po chacun). Les géantes y rangent également leurs épées à deux mains.

Si Siiri se trouve ici alors que l'alerte n'a pas été donnée, elle est assise à la commode et se plaint sans cesse de sa chevelure. Assise sur l'autre tabouret, Jytte tente de coiffer sa mère. Le segment du *Sceptre* est posé sur la commode parmi les autres barrettes de Siiri.



Un cri de désespoir vous fait grincer des dents alors que vous entrez dans une chambre confortable et meublée avec un certain goût. Deux géantes du feu sont installées devant une commode à l'autre bout de la pièce et toutes deux vous tournent le dos, accaparées qu'elles sont par le miroir qui leur fait face. La plus âgée tire violemment ses cheveux en tous sens.

"Je ne les supporte plus! se plaint-elle. Que veux-tu que j'en fasse? On aurait pu penser qu'ils auraient un bon coiffeur, ici, non? Pas étonnant que les cheveux de Nalani soient dans un tel état!"

La jeune géante approche une brosse sertie de pierres précieuses des mèches rebelles de son aînée, mais cette dernière la repousse avec impatience.

"Ça ne sert à rien, gémit-elle en se regardant d'un œil critique dans le miroir. Ils vont se remettre à friser si je ne me les fais pas couper. Qu'est-ce que je vais faire? Je ne peux pas me présenter dans cet état au mariage, je serais affreuse.

"Mais non, tu es très bien, maman," soupire l'autre en essayant de consoler son aînée, qui répond en se prenant la tête à deux mains.

Si les personnages bougent un peu trop, les géantes les voient dans le miroir et se jettent sur leurs armes en appelant à l'aide. Les gardes répondent immédiatement, et l'ensemble du château est très vite alerté.

S'ils sont vifs d'esprit, nos héros saisissent cette opportunité pour obtenir quelques cheveux, mais aussi, peut-être, s'emparer du troisième morceau du *Sceptre* (il faut en effet des cheveux d'une puissante créature d'alignement loyal mauvais pour pouvoir assembler l'artefact, et ces cheveux doivent être donnés de plein gré; voir le **Livre III**). Tout PJ peut convaincre Siiri de le laisser lui couper les cheveux en réussissant un test de Charisme. Si le joueur interprète consciencieusement cette scène, il peut ajouter +2 au score de Charisme de son personnage. S'il ne fait que le minimum, le score en question est divisé par deux. En cas de réussite, le PJ reçoit l'autorisation de Siiri. C'est là une opportunité rêvée de se saisir du segment, aisément reconnaissable par ses extrémités au milieu des autres barrettes. Un roublard peut s'en emparer à l'aide d'un jet de vol à la tire réussi. Siiri remarque automatiquement toute autre tentative à moins que le PJ ne profite d'une distraction.

Si le personnage ne sait pas particulièrement couper les cheveux, il doit réussir un jet sous la moitié de son score d'Intelligence pour parvenir à un résultat que Siiri jugera acceptable. En cas d'échec, la géante attaque, folle de rage. Ses cris attirent l'attention des gardes du couloir et tout le reste du château est vite prévenu.

Si Siiri n'est pas ici, Jytte est allongée sur le lit et contemple le plafond. Elle se fait un plaisir de discuter avec les PJ s'ils ont un présent pour elle, sans quoi elle les ignore. Elle ne sait rien du dragon d'argent mais est au courant de l'existence de la barrette magique de sa mère. Si les personnages la questionnent à ce sujet, elle éclate de rire et leur dit que tout le monde ne cesse de remarquer combien les serviteurs de sa mère se déplacent vite; puis elle avoue que Siiri a un secret : sa barrette.

Géants du feu (3) : CA -1 (armure feuilletée) ou 5 (pas d'armure); VD 12 (modérément chargés); DV 15+2-5; pv 75, 75 (gardes), 71 (Jytte); TAC0 5; #AT 1 ou 1; Dég 2d10+10 (épée à deux mains géante + bonus de Force) ou 2d10 (rocher); AS jets de rochers; DS résistance au feu; TA E (5,40 m); NM champion (16); Int moyenne (10); AL LM; PX 8000 chacun; BM/141.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 200 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 50 % des cas).

Immunisés contre le feu non-magique et les souffles enflammés. Le feu magique leur inflige -1 point de dégâts par dé (sans minimum; un résultat de 1 est donc transformé en 0).

Molosse satanique : CA 4; VD 12; DV 7; pv 35; TAC0 13; #AT 1; Dég 1d10 (morsure); AS souffle enflammé, -5 au jet de surprise de l'adversaire; DS +1 aux jets de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures et objets invisibles, immunisé contre le feu; TA M; NM élite (13); Int faible (7); AL LM; PX 1400; BM/250.

Notes : son souffle enflammé affecte une créature distante de moins de 10 m et lui inflige 7 points de dégâts (4 en cas de jet de sauvegarde réussi). S'il mord sur un jet pour toucher de 20, il souffle en même temps.

25. Dortoir des géants des nuages

Douze géants des nuages résident dans cette salle. L'ameublement consiste en douze lits superposés deux à deux, autant de coffres (deux sous chaque lit inférieur), une table en piètre état, un tas de quinze rochers de lancer et un assortiment de chaises et tabourets dépareillés. Le sol est couvert de roseaux qui ne sont pas aussi frais que ceux de la salle à manger (16). Pas plus de six géants se trouvent ici à un moment donné, les autres étant de faction. De plus, il y a 50 % de chances pour que trois des six géants de repos déambulent dans les jardins (23). À l'heure des repas, le dortoir est vide.

S'il n'y a que trois géants dans cette chambre commune, ils dorment. Ils gardent toutefois leur morgenstern géante près de leur lit et sont prêts au combat dès qu'ils se réveillent. Si les géants sont au nombre de six, ils jouent aux osselets en se passant un tonnelet de bière.





Géants des nuages (3 ou 6) : CA 0 ; VD 15 ; DV 16+2-7 ; pv 81 chacun ; TAC0 5 ; #AT 1 ou 1 ; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher) ; AS jets de rochers ; DS +2 aux jets de surprise ; TA E (7,20 m) ; NM fanatique (17) ; Int haute (12) ; AL NM ; PX 10 000 chacun ; BM/136.

Notes : peuvent jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peuvent attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

26. Chambre de Diomède

C'est ici que vit Diomède, le futur marié. Siiri et Nalani ont transformé cette pièce en chambre nuptiale. Les murs ont été blanchis à la chaux et le lit s'orne de fourrures luxuriantes et de deux oreillers en soie pleins de plumes d'oie.

Une peau de bête éclipsante gît au pied du lit (elle est absolument complète, y compris la tête et les tentacules) et une peau d'ours des cavernes se trouve non loin. Un brasero en bronze dispense un surplus de chaleur et il y a également une commode et une armoire (qui contiennent des habits standard). Deux coffres rangés sous le lit renferment des draps, des vêtements et certaines autres possessions de Diomède, parmi lesquelles treize lingots d'or (valant chacun 400 po), un sac contenant 1 345 po et un sceptre à la pointe en émeraude (2 500 po). La peau de bête éclipsante vaut 300 po (elle ne possède pas la moindre propriété magique et n'est d'aucun intérêt pour un alchimiste) et celle d'ours 400 po. Les fourrures ont une valeur totale de 1 700 po et les oreillers 25 po chacun.

Nalani en a fini avec cette chambre, mais Siiri ne cesse d'y venir encore et encore (voir la section **Personnages principaux**). Si elle se trouve ici, elle est armée et revêtue de son armure et le brasero est plein de braises rougeoyantes. Dès qu'il se passe quelque chose à cet étage, Siiri va toujours voir de quoi il s'agit.

27. Chambre des parents

Normalement, Yurik et Nalani passent le plus clair de leur temps dans cette pièce. Nalani s'est servie du métier à tisser pour confectionner la plupart des tapisseries du château et les deux époux aiment s'installer dans leur fauteuil et contempler la vallée qui s'étend sous leurs pieds. Ces jours-ci, ils consacrent plutôt leur temps à de leurs invités.

Cette chambre est probablement la pièce la plus agréable de tout le château. Elle est ensoleillée pendant la journée et de splendides tapisseries pendent aux murs (elles sont semblables à celles de la salle à manger ; voir 16). Par temps froid, il suffit d'allumer un feu dans la cheminée pour chasser la fraîcheur et l'humidité. Le temps est toutefois au beau lorsque les personnages arrivent et la cheminée n'a pas servi depuis un bon moment.

Hormis les tapisseries, il y a peu d'objets de valeur dans cette pièce car Yurik et Nalani portent la plupart de leurs bijoux sur eux. Un coffre rangé sous le lit renferme toutefois un sac contenant 2 400 po et 245 pp. Une boîte à bijoux fermée, similaire à celle de 24, recèle quatre pierres précieuses (valeur de base 500 po chacune) et trois paires de boucles d'oreilles pour géant valant chacune 250 po. L'aiguille empoisonnée qui défend cette boîte est, elle aussi, semblable à celle de 24.

Si Yurik et Nalani sont dans la chambre, le premier est assis et regarde par la fenêtre tandis que la seconde œuvre à son métier à tisser. Tous deux vont aussitôt voir ce qui provoque tout bruit anormal à cet étage.

Lorsque Yurik et Nalani sont sortis, leur chambre est gardée par deux lionnes tachetées de 28.

Lionnes tachetées (félin, grand) (2) : CA 6 ; VD 12 ; DV 6+2 ; pv 32 chacune ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/1d12 (patte/patte/morsure) ; AS pattes arrière ; DS +2 aux jets de surprise ; TA G (environ 1,80 m de long) ; NM moyen (9) ; Int partielle (4) ; AL N ; PX 975 chacune ; BM/176.

Notes : si les lionnes touchent à l'aide de leurs deux pattes avant, elles peuvent également attaquer avec leurs pattes arrière (2d4/2d4).

28. Les cages aux lions

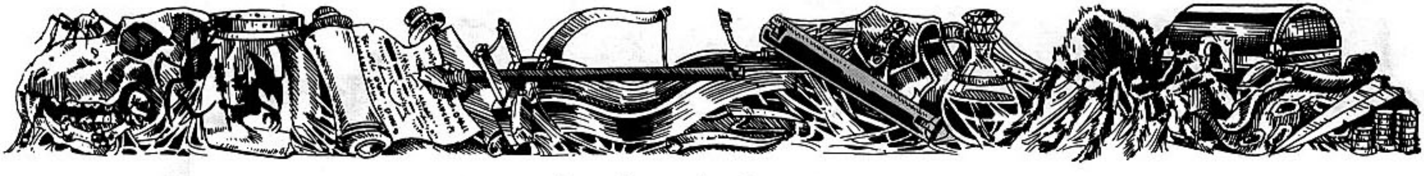
Les huit lions tachetés du château logent dans ces grottes. Il n'y a jamais plus de sept animaux ici car une lionne est toujours de garde avec le géant de 20. Si deux autres se trouvent en 27, les animaux ne sont plus que cinq ici.

Il y a dans chaque caverne une litière de paille raisonnablement propre et des os épars (les restes du dernier repas des félins). Celle qui se trouve le plus à l'est a été nettoyée puis remplie d'un bric-à-brac de meubles, d'ustensiles de cuisine en mauvais état, de tonneaux vides, et ainsi de suite. En préparation de la venue de leurs invités, les géants ont nettoyé les pièces du château et empilé ici ce qu'ils ne voulaient pas voir dans les niveaux supérieurs. Il n'y a aucun objet de valeur dans cette grotte, bien qu'il faille une bonne heure pour s'en assurer.

Les herses de cet étage sont semblables à celles de 6 et 7. Elles sont toutes levées, à l'exception de celle qui se trouve juste en bas de l'escalier et de celle qui mène en 29.

Lions tachetés (félin, grand) (5 ou 7) : CA 5/6 (de face/de dos) ou 6 ; VD 12 ; DV 6+2 ; pv 32 chacun ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/1d12 (patte/patte/morsure) ; AS pattes arrière ; DS +2 aux jets de surprise ; TA G (environ 1,80 m de long) ; NM moyen (9) ; Int partielle (4) ; AL N ; PX 975 chacun ; BM/176.

Notes : l'unique lion mâle est CA 5 de face et CA 6 de dos, tandis que les sept lionnes sont uniformément CA 6. Si



les lions touchent à l'aide de leurs deux pattes avant, ils peuvent également attaquer avec leurs pattes arrière (2d4/2d4).

29. Quartiers de la dresseuse de lions

C'est ici que réside la géante chargée de nourrir, de soigner et de dresser les lions. Sa chambre recèle un lit, deux peaux de loup noir sur le sol et plusieurs crochets auxquels pendent fouets, chaînes et autres muselières (la géante les utilise pour contrôler les félins). Un sac contenant trois rochers de jet est également pendu à un crochet.

Rien de tout cela n'a de grande valeur. Un coffre fermé à clef (la géante la porte toujours sur elle) contient 456 po, un lingot d'or (400 po) et un pendentif en saphir fixé à une chaîne en argent (1 000 po).

La dresseuse passe presque tout son temps en ce lieu. Elle ne rejoint les autres géants qu'à l'heure des repas, puis elle revient ici pour surveiller 28 et 30. Elle se déplace aussitôt en cas de bruit suspect.

Géante des nuages : CA 0 ; VD 15 ; DV 16+2-7 ; pv 81 ; TAC0 5 ; #AT 1 ou 1 ; Dég 6d4+11 (morgenstern géante + bonus de Force) ou 2d12 (rocher) ; AS jets de rochers ; DS +2 aux jets de surprise ; TA E (7,20 m) ; NM fanatique (17) ; Int haute (12) ; AL NM ; PX 10 000 ; BM/136.

Notes : peut jeter des rochers à une distance maximale de 240 m (minimum 3 m). Peut attraper les projectiles similaires (dans 60 % des cas).

30. Oubliettes

Il n'y a rien d'autre dans cette salle qu'un bloc de pierre plat qui bouche une ouverture circulaire dans le sol. Le bloc pèse 1 tonne et il faut deux géants des nuages pour le déplacer. Plusieurs PJ peuvent le pousser en 1d4+1 rounds s'ils totalisent au moins 46 points de Force.

Les géants enferment dans cette fosse les prisonniers qu'ils ne veulent plus jamais revoir. Elle mesure 3 m de large sur 30 m de profondeur et ses parois sont lisses comme du verre. Le sol est recouvert des os des créatures qui y ont péri.

Actuellement, Ariele, un jeune dragon d'argent femelle capturé par les géants, y est enfermé. Les géants ont l'intention de lui ordonner de prendre forme humaine lorsque le temps sera venu de la remonter pour la mettre à mort. Pour le moment, elle est métamorphosée en lionne tachetée et elle doit conserver cette forme tant que les géants ne lui auront pas dit d'en changer. Très obéissante, Ariele fait scrupuleusement ce qui a été exigé d'elle. Si les personnages ouvrent la fosse et en éclairent l'intérieur, ils découvrent une lionne solitaire qui les regarde tristement. Son miaulement est celui d'une chatte malheureuse et elle gratte contre les murs comme si elle cherchait à sortir. Ariele est incapable de converser sous sa forme actuelle, mais un sort de *langage des animaux* permet de parler avec elle (si les PJ parviennent à se rapprocher suffisamment pour qu'elle se retrouve dans l'aire d'effet du sort). Ariele comprend toutefois parfaitement les personnages et peut leur répondre en hochant la tête pour oui et en la secouant pour non. Elle a terriblement envie de rentrer chez elle et se métamorphose en oiseau dès que les PJ savent trouver les mots qu'il faut.

Ariele (dragon, métallique, argent) : CA 0 (6 sous forme de lionne) ; VD 9, vl 30 (C), bd 3 (12 sous forme de lionne) ; DV 9 ; pv 36 ; TAC0 11 ; #AT 3 ; Dég 1d8+2/1d8+2/5d6+2 (griffes/griffes/morsure) ou 1d4/1d4/1d12 (patte/patte/morsure) sous forme de lionne ; AS souffle ; DS détection des créatures et objets invisibles dans un rayon de 6 m, immunisée contre le froid ; TA G (corps long de 3 m) (taille G sous forme de lionne) ; NM fanatique (17) ; Int exceptionnelle (15) ; AL LB ; PX aucun ; BM/79.

Notes : peut utiliser son pouvoir d'*autométamorphose* sans limitation de durée (maximum de trois formes différentes par jour). Marche sur le brouillard et les nuages comme s'il s'agissait de terre ferme.

Souffle, une fois tous les trois rounds : sa première option est un cône de froid large de 1,50 m à son origine et de 10 m à son extrémité, pour une longueur totale de 25 m (toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 2d10+1 points de dégâts ou la moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles) ; son second choix est un nuage de gaz paralysant long de 15 m, large de 12 m et haut de 6 m (les créatures prises dedans doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être paralysées pendant 1d8+1 rounds).

En cas de problème

Si les personnages rechignent à pénétrer dans le château et attendent quelques jours avant d'agir, les dragons délivrent leur fille et s'en vont. Une grande agitation règne alors chez les géants. Yurik envoie un ogre monté sur un griffon avec un message à destination des géants du feu, et quatre d'entre eux arrivent dans la semaine qui suit. Pendant ce temps, géants et PJ commencent à se faire attaquer par des groupes d'araygnées-démons (voir l'aventures **Les portails du chaos** dans le **Livre III**). Si nos héros tergiversent encore pendant plus d'une semaine, les tanar'ris parviennent à s'emparer du segment du *Sceptre* détenu par Siiri.


2
3
5
6
129°
72°
15°
30°
S
E
OFFICIAL
TSR
Licensed Product


Advanced Dungeons & Dragons®
TOMES™
Le Sceptre aux Sept Morceaux
La Guerre contre le Chaos
Livre Deux
129°
72°
15°
30°
S

Advanced
Dungeons & Dragons®

TOMES™

LE SCEPTRE AUX SEPT MORCEAUX

Livre II
LA GUERRE CONTRE LE CHAOS

Table des matières

Ont participé à l'élaboration de cet ouvrage :

Conception et écriture : Skip Williams
Corrections : David Eckelberry
Conception graphique (couverture) : Stephen A. Daniele et Greg Kerkman
Illustration de couverture : R.K. Post
Illustrations intérieures : Glen Michael Angus, Arnie Swekel, Phillip Robb, Jim Roslof et Erol Otus
Conception graphique : Greg Kerkman
Cartographie : Diesel, David Martin et Arnie Swekel
Maquette : Tracey L. Isler
Direction artistique : Stephen A. Daniele

Joueurs : Phil Anderson, Dave Conant, Shawn Costa, Scott Douglas et Jon Pickens

Édition française
Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : The Rod of Seven Parts

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com



HOSPITALITÉ

Les quatrième et cinquième segments du *Sceptre* sont déjà assemblés, mais leur possesseur actuel, le mucal Asaph abdul Anat s'est fait pétrifier par une méduse, avant d'avoir eu le temps d'apprendre quoi que ce soit à leur sujet avant de se faire pétrifier par une méduse. Asaph est très bien en statue, et il orne désormais l'une des pièces du caravansérail abandonné où résident plusieurs janns maléfiques et quelques méduses sous les ordres de deux éfrits.

Les deux éfrits, Ibbitsaad al Puhr et Naala bint Tekkne, sont venus sur le Plan Primaire afin de ramener des esclaves dans la Cité d'Airain. Ils se sont entourés d'un grand nombre de serviteurs, parmi lesquels les janns et les méduses, plus un diablotin et des méphites fumeux. Les éfrits vivent dans un certain confort, tandis que les janns battent les alentours à la recherche de victimes. Lorsqu'ils en trouvent, les éfrits les aident à déclencher l'assaut, utilisant leurs pouvoirs d'illusion pour créer des diversions.

Tous ces monstres se sont installés dans un caravansérail qu'ils ont conquis au début de leurs déprédations. Les voyageurs ayant la malchance d'arriver là se retrouvent attaqués par les méduses, les méphites et les génies. Jusqu'à ce jour, nul n'en a jamais réchappé. Les rares survivants de leurs raids prétendent avoir eu affaire à une bande d'esprits hurlants. Ces histoires sont si fantaisistes que personne n'y accorderait la moindre attention si des caravanes entières ne disparaissaient parfois corps et biens.

Si les personnages détiennent le troisième segment du *Sceptre*, c'est lui qui les guide jusqu'ici. Dans le cas contraire, il est difficile de les entraîner dans cette aventure car personne n'utilise l'artefact et Arquestan ne sait donc pas où il peut se trouver. Un sort de *connaissance des légendes* et un entretien avec un sage peuvent toutefois mettre nos héros sur la bonne piste (voir ci-dessous).

À la recherche du caravansérail

Le caravansérail est établi dans une vallée montagneuse qui se trouve à quelque 1,500 km du château des géants des nuages. Aucune carte de la région n'est fournie, mais quel que soit l'endroit où les personnages commencent leur périple, un tiers de leur voyage (au moins) se fait dans le désert. La vallée est située à proximité de l'une des rares voies commerciales qui traversent cette étendue désolée. La ville la plus proche est distante de près de 300 km.

Durant une partie de l'année, la vallée est verte et fleurie, ce qui en fait une escale privilégiée pour les voyageurs désireux de nourrir leurs montures. Mais le reste du temps, elle est si desséchée que peu de caravanes s'y arrêtent. C'est à vous de décider de l'époque à laquelle les personnages arrivent, sinon déterminez-la aléatoirement (dans ce cas, il y a 75 % de chances qu'il s'agisse de la saison sèche).

Un sort de *connaissance des légendes* permet d'obtenir l'indice suivant quant à l'endroit où se trouve le quatrième segment :

Ce que vous recherchez n'est désormais plus seul,
Deux compagnons à qui la pierre fait un linceul.
Dans une vallée de terreur et d'illusion,
Parmi les esprits des non-morts, c'est là qu'ils sont.

S'ils rendent visite à un sage ou autre PNJ au grand savoir et lui demandent ce que cela signifie, les personnages apprennent que le Vallon des Esprits est sans doute le lieu décrit dans le petit sonnet. Mais à moins que le PNJ ne connaisse vraiment bien le folklore de la région du caravansérail, il est incapable de leur fournir d'autres détails. Dans le cas contraire, il peut leur raconter la même histoire que les bergers (voir ci-dessous).

Un voyage dans le désert nécessite des préparatifs auxquels la plupart des groupes ne sont sans doute pas habitués. D'abord, il faut boire près de quatre litres d'eau par jour, cette quantité étant doublée pour les personnages lourdement chargés ou progressant à marche forcée. Les PJ qui ne s'hydratent pas suffisamment perdent 1d4 points de Constitution par jour jusqu'à ce qu'ils aient accès à une réserve d'eau suffisante (à moins qu'ils ne soient morts avant). La Constitution perdue est récupérée au rythme de 1 point par jour de repos (là encore, le personnage doit pouvoir boire suffisamment). Pour ce qui est de la déshydratation des montures, considérez qu'elles ont un score de 18 en Constitution. Au cours de la saison des pluies, les points d'eau et autres ruisseaux sont assez nombreux pour que le groupe ne souffre pas de déshydratation. Par contre, la saison sèche porte bien son nom et il est alors presque impossible de trouver la moindre goutte d'eau dans la région.

Ensuite, la chaleur étouffante rend le port de l'armure extrêmement inconfortable. Durant la journée, tout personnage revêtu d'une armure lourde se voit pénalisé sur ses jets d'attaque, tests de compétences et autres tests de caractéristiques. Pour calculer le malus à appliquer, soustrayez 7 à sa CA de base. La CA de base est la classe d'armure d'un personnage avant que soient pris en compte son bouclier et ses bonus magiques et/ou de Dextérité. Par exemple, un PJ ayant une *cotte de mailles +2*, un *bouclier +1* et 16 en Dextérité a une CA de -1, mais sa CA de base est égale à 5 (cotte de mailles). Le malus qu'il encourt est donc égal à -2. Si la CA de base du PJ est comprise entre 7 et 10, il n'y a pas d'ajustement (un personnage CA 10 ne bénéficie pas d'un bonus de +3).

Note : si vous avez accès aux règles plus détaillées d'AL-QADIM® ou de DARK SUN® concernant la déshydratation et le port de l'armure, n'hésitez pas à les utiliser.

Le quatrième segment

Le troisième segment du *Sceptre* indique en permanence la direction du caravansérail tant que les personnages n'y sont pas arrivés.



Hospitalité

Le caravansérail est représenté sur la carte C1. Devant l'entrée sud de ce grand complexe, le troisième morceau signale qu'il faut aller vers le nord-ouest (et plus précisément vers 20, c'est-à-dire au premier étage de la maison, au-dessus de 17). Dès que les PJ franchissent la porte intérieure (3), toute indication cesse; ils se trouvent désormais trop près du quatrième segment de l'artefact.

Les bergers

Une fois dans la vallée, les personnages rencontrent quelques bergers du cru qui gardent leurs chèvres :

> Le canyon dans lequel vous êtes entrés présente un relief accidenté mais semble tout de même plus accueillant que la mer de sable que vous avez laissée derrière vous. L'endroit est manifestement sauvage, mais pas désert. Droit devant vous, une sentinelle solitaire est perchée sur une excroissance rocheuse. On dirait un humain vêtu d'un turban et d'une robe ample. Il porte un arc mais ne paraît pas hostile. Il vous observe calmement et vous fait un grand geste amical du bras, bien qu'il n'ait à aucun moment lâché son arme.
>
> Une voix venue de plus bas demande à la vigie ce qu'elle vient d'apercevoir et ce cri déclenche aussitôt un concert de beuglements. Il y a manifestement un troupeau de chèvres non loin.

La vigie fait partie d'un groupe de bergers qui ont amené leurs troupeaux à l'une des rares sources de la vallée. L'homme vérifie surtout qu'aucun prédateur n'approche des chèvres, aussi n'est-il pas vraiment inquiet de voir arriver le groupe. Si les personnages sont invisibles, ils aperçoivent la sentinelle avant qu'elle ait la possibilité de les repérer et ils peuvent, s'ils le souhaitent, éviter cette rencontre. S'ils volent, ils découvrent en même temps les chèvres autour du point d'eau et la vigie.

Si les personnages l'attaquent, la sentinelle s'enfuit (si elle survit). Le round suivant, les bergers affolent les chèvres, qui partent au grand galop en direction de nos héros. Les PJ disposent de 1 round pour stopper les animaux (un sort aux effets extrêmement visibles leur fait faire demi-tour). S'ils n'y parviennent pas, ils doivent tous jouer un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine de se voir renversés et piétinés (2d4 points de dégâts). Les PJ à cheval ne maîtrisant pas la compétence équitation tombent automatiquement de leur monture et se font piétiner. Dans le cas contraire, un test de compétence leur permet de rester en selle et ils ne subissent aucun dégât. Les bergers profitent de la confusion pour s'enfuir. Ils n'ont aucune envie de se battre.

Si les personnages n'attaquent pas, ils découvrent une petite grotte plaisante pleine de chèvres assoiffées. Les bergers se font une joie d'écarter leurs animaux de la source pour que les PJ et leurs montures puissent s'y désaltérer. L'eau a un goût un peu bizarre, mais il serait mal venu de faire le difficile dans le désert.

Les bergers sont très amicaux. Ils offrent aux personnages fromage et lait de chèvre (encore chaud). Ils peuvent aussi divulguer les renseignements suivants :

- Les bergers sont des nomades qui viennent ici afin d'abreuver et de nourrir leurs chèvres. Ils sont au nombre de six aujourd'hui.

- Oui, la vallée est hantée, mais les esprits sont bons avec les gens honnêtes et travailleurs.

- Les esprits prennent la forme d'une horde de cavaliers lancés au grand galop qui traversent les cieux et font pleuvoir des nuées de flèches enflammées sur ceux qui leur déplaisent. Une fois qu'ils se sont mis en colère, il devient impossible de les arrêter.

- Les esprits sont les fantômes d'une bande de brigands dont le repaire resta toujours secret, même après leur capture. Ils se sont réveillés il y a quelques années, quand un voyageur, après avoir découvert l'endroit, y vola une babiole sans grande valeur. Aujourd'hui, les fantômes parcourent la vallée en tous sens à la recherche de leur bijou disparu. Il serait extrêmement téméraire de se lancer dans une chasse des trésors restants des esprits et ceux qui entreprendraient une telle aventure doivent s'attendre à essuyer bien des déconvenues.

- Les personnages feraient bien d'éviter de dresser leur campement à découvert. Il y a par ici de nombreuses grottes et même un caravansérail abandonné au cœur de la vallée. Quand ils daignent se montrer en ce lieu, les esprits sont bénéfiques. Certains voyageurs qui y font halte ont ainsi la chance d'entendre leur musique et d'assister à leurs danses.

- Les bergers ne peuvent accompagner le groupe. Leurs troupeaux les accaparant bien trop.

La plupart des bergers sont exactement ce qu'ils semblent être, à savoir des humains de niveau 0 qui s'occupent de leurs chèvres. L'un d'entre eux est toutefois un jann allié aux éfrits du caravansérail. Il ne s'attaque pas aux PJ mais prévient les éfrits de leur présence avant qu'ils arrivent, sauf si nos héros volent plus vite que lui en direction du caravansérail (VD 30).

Les bergers sont convaincus de ce qu'ils ont révélé aux personnages. En fait, toute cette histoire a été inventée voici plusieurs années par les éfrits eux-mêmes. Les cavaliers volants "existent" bel et bien, mais il s'agit d'une illusion utilisée par les éfrits pour attaquer les caravanes de passage.



Hospitalité

La nécessité de ne pas dormir à découvert fait juste partie du folklore local. Les éfrits ne s'attaquent pas à tous ceux qui pénètrent dans la vallée, car cela ferait fuir les voyageurs. Ils préfèrent s'en prendre aux groupes plutôt faibles ou peu méfiants. De l'opinion des éfrits, les PJ n'entrent pas dans cette catégorie.

Le caravansérail

Le caravansérail se dresse au sommet d'un escarpement rocheux qui surplombe d'une bonne centaine de mètres le fond de la vallée et la piste principale. Par nuit noire, il est possible de passer à côté sans le voir, mais il est on ne peut plus visible à la clarté du soleil ou même de la lune.

Un petit sentier large d'environ 3 m serpente jusqu'à la porte principale et un autre, plus petit, contourne le caravansérail pour aboutir à la porte de secours. Tout le complexe est entouré d'un mur de brique et de boue séchée, haut de 1,80 m. L'enceinte s'est éboulée par endroits et les PJ n'auront aucun mal à la franchir. Par contre, le caravansérail occupe la quasi-totalité du sommet du promontoire, et des personnages désirant faire le tour du complexe pour obtenir la position du quatrième segment par triangulation risquent d'avoir des problèmes (l'escarpement fait environ 130 m de long pour 85 m de large). À moins que les PJ ne soient capables de voler, il leur est impossible de déterminer avec précision l'emplacement du quatrième morceau de l'artefact.

Le complexe n'est manifestement pas entretenu et subit lentement les ravages du temps. Quelques plantes du désert poussent dans la moindre crevasse où il est possible de trouver un peu de terre et d'humidité, les murs sont craquelés et le sol est couvert de débris : feuilles et branchages dans les jardins, tuiles cassées à proximité des bâtiments et quelques ossements disséminés çà et là (les os proviennent de rats géants que les méphites apprécient tout particulièrement).

Les génies vivant au caravansérail sont très difficiles à surprendre, car plusieurs d'entre eux guettent en permanence la venue d'éventuels intrus. Deux janns sont postés sur le toit de la maison (près de 13) et deux autres surveillent chacune des portes 1 et 1a. Ils voient approcher les visiteurs bien avant qu'ils arrivent au mur d'enceinte, à moins qu'ils ne soient invisibles. Mais même les créatures invisibles peuvent se faire repérer lorsqu'elles confèrent entre elles, escaladent un mur, ouvrent une porte ou marchent sur les débris qui jonchent le sol du complexe. Si les bergers ont aperçu nos héros, les génies savent qu'ils arrivent, même s'ils sont invisibles au moment de franchir le mur d'enceinte.

Les génies n'attaquent pas immédiatement lorsqu'ils aperçoivent le groupe. Ils préfèrent laisser croire que ce complexe désert est uniquement occupé par des esprits, jusqu'au moment où ils sont prêts à lancer une attaque massive.

Note : ce chapitre est divisé en deux parties distinctes : la description du caravansérail et la manière dont les occupants réagissent à l'arrivée du groupe. Dès que les personnages arrivent près de 10, 11, 12 ou 13, les génies mettent leur plan en action (reportez-vous à **Bienvenue dans mon parloir**, page 15).

1. Porte d'entrée

La piste poussiéreuse menant au sommet de l'escarpement s'élargit pour donner naissance à un sentier couvert de fragments de marbre crissant sous vos pieds. Le mur d'enceinte, qui a manifestement vu de meilleurs jours, s'élève pour former une arche arrondie au-dessus de la voie que vous suivez. La lourde porte en rondins est renforcée par des ferrures horizontales. Elle est assez large pour que deux ou trois hommes à cheval puissent passer de front.

L'un des deux battants de la porte est légèrement entrouvert, mais il se referme dans un grincement suivi d'un grand bruit sourd à votre approche. Il n'y a personne à l'horizon. Peut-être la brise a-t-elle refermé la porte, à moins que ce phénomène n'ait été provoqué par les vibrations produites par vos pas.

La porte a été refermée par un jann invisible posté juste derrière. Elle n'est pas fermée à clef et nos héros peuvent aisément l'ouvrir en la tirant vers eux. Le jann se contente d'espionner le groupe. Il est totalement silencieux et suit les personnages en volant. Il est possible de le repérer à l'aide de sorts tels que *détection de l'invisibilité* et *vision véritable*, mais il est trop prudent pour se faire détecter par des moyens d'observation non-magiques.

Si les personnages le remarquent et le font savoir (soit en parlant, soit en le montrant du doigt), il passe dans le Plan Éthéré et se replie vers la maison. Les PJ qui le suivent à l'aide d'un sort de *détection de l'invisibilité* ou de *vision véritable* voient une silhouette fantomatique s'en aller vers le nord en passant à travers les arbres de 2, puis disparaître au travers du mur des écuries (4). À moins d'avoir eux aussi la possibilité de passer dans le Plan Éthéré, les personnages sont incapables de suivre le jann, même s'ils peuvent le voir.

Si personne ne le détecte, le jann espionne le groupe en étant particulièrement attentif à ce que fait chacun d'eux. Il s'en va périodiquement en 20 pour révéler aux éfrits ce qu'il a appris.

Jann (génie) : CA 5 (1 lorsqu'il est invisible); VD 12, vl 30 (A); DV 6+2; pv 32; TAC0 15 (13 grâce à son bonus de Force; #AT 1 ou 2; Dég 2d8+4 (grand cimeterre + bonus de Force) ou 1d6+4/1d6+4 (arc court composite + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts;



TA M (1,80 m) ; NM champion (16) ; Int haute (11) ; AL N (LM) ; PX 3000 ; BM/149.

Notes : FOR 18/80.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *agrandissement* ou *rapetissement* deux fois par jour, *création de nourriture et d'eau* une fois par jour (comme un prêtre de niveau 7), *invisibilité* trois fois par jour, passage dans le Plan Éthéré, une fois par jour et pour une durée maximale d'une heure.

Lorsqu'un jann utilise son pouvoir d'*agrandissement* sur lui-même, sa taille passe à 3,90 m (TA G) et tous les dégâts qu'il inflige sont multipliés par un facteur 2,2 (jetez les dés, multipliez par 2,2, arrondissez à l'entier inférieur et ajoutez le bonus de Force).

1a. Porte de secours

Cette porte est semblable à la précédente, si ce n'est qu'elle est plus petite et qu'il n'y a pas de fragments de marbre sur le sentier qui y mène. Elle est fermée lorsque le groupe arrive et le jann invisible qui monte la garde en ce lieu (même caractéristiques que celui de 1) la referme violemment derrière nos héros après leur passage.

2. Dattiers

Des palmiers hauts d'une trentaine de mètres génèrent une agréable zone d'ombre fraîche entre le mur d'enceinte et celui des écuries. Le sol est parsemé de feuilles et de dattes.

Un méphite fumeux se détend dans l'un des arbres. Il devrait être en train de travailler en cuisine mais a décidé de venir siroter ici le pichet de vin qu'il a dérobé. Si les personnages s'écartent du sentier, il vole d'arbre en arbre jusqu'à se retrouver au-dessus d'eux. Il laisse alors tomber le pichet sur la tête de l'un de nos héros et s'enfuit vers 7 en ricanant. Le PJ est touché, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, il subit 1d4 points de dégâts et se retrouve trempé, dans des habits qui collent et qui sont tachés de violet. Même si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage se retrouve partiellement aspergé.

Méphite fumeux (diablotin, méphite) : CA 4 ; VD 12, vl 24 (B) ; DV 3 ; pv 13 ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1d2/1d2 (griffes/griffes) ; AS souffle, pouvoirs assimilables à des sorts ; TA M (1,80 m) ; NM moyen (8) ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 420 ; BM/59.



Notes : souffle pouvant être utilisé un round sur deux, sans aucune limite. Il s'agit d'une bulle de fumée qui touche automatiquement une créature distante de moins de 6 m, lui infligeant 1d4 points de dégâts et l'aveuglant pendant 1d2 rounds (pas de jet de sauvegarde). Un personnage aveuglé attaque à -4, tandis que ses adversaires bénéficient d'un bonus de +4.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 3ème niveau) : *invisibilité* et *lumières dansantes*, une fois par jour.

Lorsqu'il meurt, le méphite fumeux disparaît dans une faible explosion infligeant 1 point de dégâts à toutes les créatures présentes un rayon de 3 m (pas de jet de sauvegarde).

3. Porte intérieure

La porte du sud est semblable à la porte principale. Les deux portes est et ouest, elles sont plus petites et n'ont qu'un seul battant. Toutes s'ouvrent sans la moindre difficulté, mais avec force grincements. Elles ne sont pas gardées, mais les vigies postées sur le toit de la maison s'aperçoivent automatiquement que l'une des portes a été ouverte.

4. Écuries

Toute cette section fait partie d'un bâtiment de brique long et bas de plafond, au toit de tuile émaillé de nombreuses fuites. Toutes les portes donnant sur la cour sont des portes de box, coupées en deux dans le sens de la largeur et dont les deux parties (haute et basse) peuvent s'ouvrir indépendamment. Elles sont fermées lorsque les PJ arrivent, mais pas verrouillées. Les portes intérieures sont plus étroites et fermées par un loquet. Il est possible de les enfoncer (sur un jet normal) ou de les ouvrir depuis le couloir 5. Chaque box contient une mangeoire pleine de fourrage (pourri) et un abreuvoir (vide). De la paille (également pourrie) est répandue à même le sol.

Dans le coin sud-ouest, trois boxes abritent chacun deux mules en fort piteux état. Ces animaux sont affamés et assoiffés. S'ils entendent quelqu'un approcher ou ouvrir une porte à proximité, ils se mettent à braire de toutes leurs forces. Les mules sont ici depuis près d'une semaine. Les génies les ont capturées et ont l'intention de les vendre dès qu'ils pourront se permettre d'envoyer un jann en ville. Les méphites de 7 sont censés les nourrir et les abreuver, mais ils oublient la plupart du temps. Les mules détestent les méphites et tentent de mordre ou de donner des coups de sabot à quiconque ressemble même vaguement à ces créatures (la plupart des PJ ne devraient avoir aucun souci à se faire). Malheureusement, ces animaux associent l'odeur du vin aux méphites, et ils attaquent donc tout personnage qui aurait pu se faire asperger de vin en 2.

Les PJ peuvent calmer les mules en leur donnant à boire et à manger. Il y a de l'eau en 6 et du fourrage dans les silos (5). Une fois nourries et abreuvées, les mules se montrent amicales (sauf envers les personnages qui leur rappellent les méphites). Un sort de *langages des animaux* permet alors d'apprendre les choses suivantes :

- "Nous marchions tranquillement en transportant des tas d'affaires très lourdes dans les montagnes lorsque des choses volantes nous ont attaquées. Nous n'avons rien senti, mais nous avons vu des chevaux qui galopaient dans l'air et des choses qui tombaient du ciel. Il y avait beaucoup de bruit : des cris, le vacarme des sabots et des coups de tonnerre."

- "Les grands hommes venus sur les chevaux aériens ont mis un licou à nos humains et les ont emmenés au loin."

- "Nous nous sommes enfuies, mais un méchant cheval rouge nous a amenées jusqu'ici."

- "D'affreux hommes-oiseaux nous donnent parfois à manger, mais pas souvent. De temps en temps, l'un des grands hommes vient nous nourrir et nous parler. Ils nous ont dit qu'ils étaient nos nouveaux propriétaires, et nous devrions leur dire que les hommes-oiseaux nous font du mal."

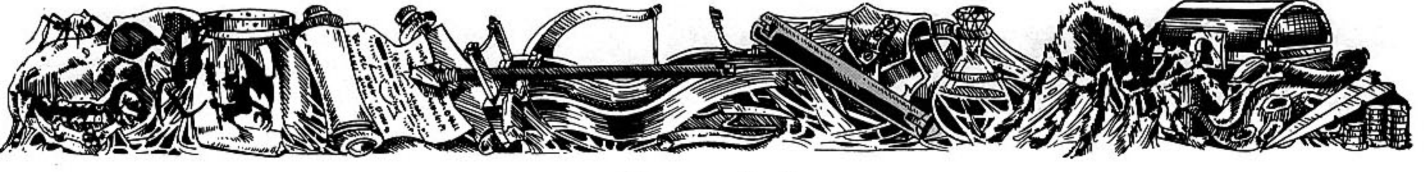
Les mules décrivent par ces mots une attaque menée par les éfrits et les janns. Les "grands hommes" sont des janns, qui parlent naturellement avec les animaux, le "méchant cheval rouge" était un éfrit utilisant son pouvoir d'*autométamorphose* et les "affreux hommes-oiseaux" sont les méphites. Les mules leur ont donné ce surnom car ils ont des ailes et un long nez pouvant faire penser à un bec. Si les personnages pensent à le leur demander, les mules peuvent également leur apprendre que les hommes-oiseaux n'ont pas de plumes.

Mules (cheval, mulet) (6) : CA 7 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 13 chacune ; TAC0 17 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d2/1d6 (morsure/ruade) ; TA M (1,80 m de long ; NM agité (5) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 65 chacune ; BM/36.

Notes : n'attaquent que les méphites, les créatures qui leur ressemblent ou celles qui empestent le vin.

5. Silos

Le plafond de ces deux "tours" s'élève d'un demi-étage au-dessus de celui des écuries, le volume supplémentaire formant un grenier haut de 1,80 m qui renferme de la paille ramassée depuis bien longtemps. Au rez-de-chaussée, il y a du fourrage, encore de la paille, des pots en argile contenant des céréales, quelques articles de sellerie et divers outils de jardinage. Le silo de l'ouest est un peu moins en désordre que celui de l'est, mais seulement parce que les éfrits forcent les méphites à y faire le ménage.



Le silo est accueille une colonie de rats géants dirigés par un rat-garou du nom de Finnek. Ce dernier vit ici depuis des années sans que les génies n'aient jamais eu vent de sa présence. Pour lui, la venue des personnages constitue l'occasion rêvée de prendre le contrôle du caravansérail. Lorsque nos héros pénètrent dans le silo, ils se rendent compte qu'ils sont observés par des dizaines d'yeux de rats. S'ils n'attaquent pas, Finnek se révèle à eux sous sa forme humaine.

Le rat-garou est un comploteur-né à qui il est impossible de faire confiance, mais il détient quelques informations concernant les maîtres actuels du caravansérail. Il peut apprendre aux PJ que les femmes voilées sont des méduses et que les autres sont tous des génies (mais il ne sait pas véritablement de quel type). Il est au courant de l'existence des prisonniers en 10a et peut leur fournir un plan sommaire de la maison, étage compris.

Finnek ne veut pas grand-chose en échange de ces renseignements. Il désire seulement que les PJ le débarrassent des génies, car il est incapable d'y parvenir tout seul. Il refuse de se battre et disparaît dans un terrier si nos héros deviennent belliqueux. Contre les informations qu'il détient, il fait promettre aux PJ de quitter le caravansérail une fois les génies éliminés et de ne lui faire aucun mal, à lui et à ses amis.

Rats géants (rat) (20) : CA 7; VD 12, ng 6; DV 1/2; pv 2 chacun; TAC0 20; #AT 1; Dég 1d3 (morsure); AS maladie; TA Mi (60 cm de long); NM agité (5); Int partielle (2); AL N (M); PX 15 chacun; BM/309.

Notes : chaque morsure a 5 % de chances (cumulables) d'infliger une maladie à quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (chaque personnage n'effectue qu'un seul jet de sauvegarde tenant compte du nombre total de morsures infligées, et ce, une fois le combat terminé). En cas d'échec, la maladie se déclare au bout de 1d6 tours. La victime perd immédiatement 1 point de Force (ou 10 % en cas de Force exceptionnelle), plus 1 nouveau point par heure jusqu'à ce que son score tombe à 2. À ce moment, elle ne peut plus combattre, jeter des sorts ou même se déplacer. Il faut 1d3 semaines de repos pour récupérer. Un sort de *guérison des maladies* jeté avant que la maladie fasse effet annule toute perte de Force.

Finnek (lycanthrope, rat-garou) : CA 6; VD 12; DV 3+1; pv 16; TAC0 17 (15 avec son *épée longue* +2); #AT 1; Dég 1d8+2 (*épée longue* +2); AS lycanthropie; DS uniquement touché par les armes en argent et celles dont le bonus est au moins égal à +1; TA M (1,20 m); NM stable (12); Int haute (11); AL LM; PX 270; BM/233.

Notes : quiconque est mordu par Finnek ou touché par son épée a 1 % de chances par point de dégâts infligé de devenir rat-garou (jouez le pourcentage à la fin du combat, en ajoutant tous les points de dégâts subis).

Infravision (portée 10 m).

Équipement : épée longue +2.

6. Jardin

Les méduses de 16 font des efforts pour arroser les arbres, buissons et autres fleurs de ce jardin, qu'elles désherbent régulièrement. La mare n'est profonde que d'une quinzaine de centimètres maximum, et son eau est tiède et sale.

Il n'y a rien d'intéressant en ce lieu, mais si personne ne les attend (autrement dit, si les PJ ont évité les bergers) et s'ils parviennent à s'infiltrer dans le complexe sans se faire repérer, une ou deux méduses s'occupent des plantes (leurs caractéristiques sont détaillées en 16). Elles sont lourdement voilées et se comportent avec une grande timidité. Elles prétendent être esclaves et proposent aux personnages de les conduire jusqu'à leur seigneur et maître. S'ils acceptent, elles les amènent jusqu'en 13.

Si les PJ attaquent les méduses, elles tentent de se défendre à l'aide de leur regard et s'enfuient vers 13. Dans chacun de ces deux cas, les vigies postées sur le toit de la maison se rendent compte de ce qui se passe et avertissent les éfrits.

7. Forge

Cette salle ouverte sur deux côtés s'orne d'un sol en terre battue, d'une forge fumante et d'une enclume maintes fois utilisée. Un morceau de matière du Plan Élémentaire du Feu (perpétuellement chauffé à blanc) empêche le feu de la forge de s'éteindre. Les éfrits le remplacent chaque fois qu'il perd trop d'énergie, c'est-à-dire au bout de quelques semaines. Le forgeron est une salamandre qui réside dans la forge. Cette salle est rarement utilisée. C'est là que vivent les méphites, qui apprécient la chaleur et la fumée.

Ces petits monstres passent le plus clair de leur temps dans cette pièce ou à proximité, à se raconter des histoires toutes plus improbables les unes que les autres, à s'invectiver tant et plus, ou encore à mettre au point des tours qu'ils pourraient jouer aux méduses sans se faire pétrifier (avec un certain risque parfois, comme peut l'attester le méphite statufié en 16). La salamandre reste généralement dans la forge, sauf s'il y a du travail pour elle ou un combat en perspective.

Si les éfrits savent que le groupe est entré dans le complexe, ils ont donné l'ordre aux méphites de rester cachés et de laisser les personnages tranquilles. Mais ces créatures ont extrêmement de mal à obéir aux instructions reçues et se font un plaisir de taquiner un peu les PJ si l'occasion leur en est fournie.

Lorsque les personnages arrivent à proximité de la forge, les méphites se montrent pour les accueillir :

> Il semble y avoir un patio ou une arcade couverte à l'angle du bâtiment dont vous vous approchez. Une odeur de soufre plane sur les environs, de même qu'une autre, plus résineuse, qui vous picote le nez. Nul besoin d'observer longuement les quelques recoins noyés dans



l'ombre pour en conclure qu'il s'agit là de l'atelier d'un forgeron. Vous voyez nettement une enclume et une forge dans laquelle brûle un grand feu. Trois humanoïdes vêtus de manière proprement grotesque sont assis à même le sol et leur apparence en ce lieu semble on ne peut plus déplacée. Ils se lèvent d'un bond et se dirigent vers vous d'une démarche assurée. Ils portent un turban vert vif et une robe ample aux manches extrêmement larges. Celle du premier est rouge, la suivante orange et la dernière s'orne de rayures rouges et bleues. Ces robes sont noires de suie, usées jusqu'à la corde, et leur col ample révèle une poitrine glabre et émaciée ainsi qu'une peau grise et tachetée. Dans le dos, deux fentes laissent libres de petites ailes de chauve-souris. Les créatures ont d'immenses oreilles pointues et un long nez crochu. L'une d'entre elles vous salue bien bas.

"Bienvenue, ô, voyageurs, dans le seul caravansérail hanté de la région. (Les deux autres signifient leur accord d'un hochement de tête.) Ça alors, c'est une dague que vous cachez là, ou est-ce que vous êtes contents de me voir? (Ses deux compagnons se mettent à ricaner.) Non, non, ne vous inquiétez pas, tant que vous gardez les vôtres, les seuls esprits qui peuvent vous créer des problèmes, ici, ce sont ceux qui brillent dans l'obscurité. Ceux-là, ils sont vraiment méchants."

À cet instant, deux silhouettes luisantes paraissent se détacher de la forge. Elles sont vaguement humanoïdes et semblent constituées de flammes dansantes. Les créatures, qui étaient toutes les trois en train de hocher la tête, jettent un œil derrière elles et poussent un cri d'effroi.

Les deux méphites qui ne parlaient pas ont créé les deux silhouettes luisantes grâce à leur pouvoir de *lumières dansantes*. Si les personnages ne se laissent pas berner, les méphites utilisent leur souffle et s'enfuient à tire-d'aile en les abreuvant d'insultes. Par contre, si les PJ paraissent même légèrement inquiets, les créatures se mettent à hurler : "Ne les regardez pas, ils vous rendraient aveugles!", aussitôt suivi de "Trop tard!" si certains se détournent (les méphites leur font "profiter" de leur souffle aveuglant). Si personne ne les quitte des yeux, les méphites soufflent sur les plus proches PJ et s'enfuient en direction de 8. Si le méphite de 2 est ici, il se cache derrière ses compagnons et crée une troisième silhouette luisante.

La salamandre reste tapie dans la forge malgré toute l'agitation. Par contre, elle attaque si les personnages commencent à fouiller son domaine.

Salamandre (élémental, feu, créature apparentée) : CA 5/3 (tête et torse/corps de serpent) : VD 9; DV 7+7; pv 42; TAC0 13; #AT 2; Dég 2d6/3d6 (épieu + chaleur/queue + chaleur); AS constriction; DS immunisée contre le feu et les sorts de type *charme*, *sommeil* et *immobilisation*, immunisée contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1; faiblesse spécifique : les sorts à base de froid lui infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé; TA M (2,10 m de long); NM élite (13); Int supérieure (13); AL CM; PX 2 000; BM/102.

Notes : les dégâts provoqués par la chaleur sont annulés par un sort (ou objet, capacité, etc.) de *résistance au feu*, auquel cas l'épieu ne délivre plus que 1d6 points de dégâts, et les anneaux de la queue 2d6.

Méphites fumeux (diablotin, méphite) (3) : CA 4; VD 12, vl 24 (B); DV 3; pv 13 chacun; TAC0 17; #AT 2; Dég 1d2/1d2 (griffes/griffes); AS souffle, pouvoirs assimilables à des sorts; TA M (1,80 m); NM moyen (8); Int moyenne (8); AL LM; PX 420 chacun; BM/59.

Notes : souffle pouvant être utilisé un round sur deux, sans aucune limite. Il s'agit d'une bulle de fumée qui touche automatiquement une créature distante de moins de 6 m, lui infligeant 1d4 points de dégâts et l'aveuglant pendant 1d2 rounds (pas de jet de sauvegarde). Un personnage aveuglé attaque à -4, tandis que ses adversaires bénéficient d'un bonus de +4.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 3ème niveau) : *invisibilité* et *lumières dansantes*, une fois par jour.

Lorsqu'il meurt, un méphite fumeux disparaît dans une faible explosion qui inflige 1 point de dégâts à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (pas de jet de sauvegarde).

8. Cuisine

Il y a dans cette pièce une cheminée, une table et une baignoire pleine d'eau sale et de vaisselle extrêmement crasseuse. Trois méphites sont censés travailler ici, mais l'un d'eux est parti se détendre en 2. Ils sont chargés de la cuisine et du ménage. Ils évitent autant que possible de faire la vaisselle et se permettent parfois de jeter les assiettes sales à la poubelle quand ils ont la chance d'en dénicher de propres dans une caravane que les génies viennent d'attaquer. Ces méphites n'ont aucune envie de se battre et s'enfuient dès que les personnages font leur apparition. Poursuivis, ils se servent de leur souffle.

Les trois pièces situées à l'ouest renferment des provisions. Dans la première (au sud), il y a trois énormes jattes en terre pleines de dattes ramassées en 2, dans la deuxième (au centre), diverses boissons, dont plusieurs pichets du vin doucereux tellement apprécié du méphite de 2, et dans la troisième, des féculants et de la nourriture sèche (farine, etc.).

Méphites fumeux (diablotin, méphite) (2) : CA 4; VD 12, vl 24 (B); DV 3; pv 13 chacun; TAC0 17; #AT 2; Dég 1d2/1d2 (griffes/griffes); AS souffle, pouvoirs



assimilables à des sorts ; TA M (1,80 m) ; NM moyen (8) ; Int moyenne (8) ; AL LM ; PX 420 chacun ; BM/59.

Notes : souffle pouvant être utilisé un round sur deux, sans aucune limite. Il s'agit d'une bulle de fumée qui touche automatiquement une créature distante de moins de 6 m, lui infligeant 1d4 points de dégâts et l'aveuglant pendant 1d2 rounds (pas de jet de sauvegarde). Un personnage aveuglé attaque à -4, tandis que ses adversaires bénéficient d'un bonus de +4.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 3ème niveau) : *invisibilité* et *lumières dansantes*, une fois par jour.

Lorsqu'il meurt, un méphite fumeux disparaît dans une faible explosion qui inflige 1 point de dégâts à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (pas de jet de sauvegarde).

9. Salle à manger

Cette salle accueillait autrefois les plus pauvres (ou les plus pingres) des voyageurs faisant halte au caravansérail. Désormais, les méphites l'utilisent pour dîner et faire la fête. Ils ont cassé la totalité des chaises et ont commencé à s'occuper des tables. Les restes sont des mets de choix pour les plus courageux rats géants du complexe (car les méphites adorent le rat). Il y a sept rats géants dans la pièce, qui tentent de faire fuir les personnages pour finir de manger tranquillement. Si les PJ font mine de résister, ce sont les rats qui s'égaillent en tous sens.

Rats géants (rat) (7) : CA 7 ; VD 12, ng 6 ; DV 1/2 ; pv 2 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; AS maladie ; TA Mi (60 cm de long) ; NM agité (5) ; Int partielle (2) ; AL N (M) ; PX 15 chacun ; BM/309.

Notes : chaque morsure a 5 % de chances (cumulables) d'infliger une maladie à quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (chaque personnage n'effectue qu'un seul jet de sauvegarde tenant compte du nombre total de morsures infligées, et ce, une fois le combat terminé). En cas d'échec, la maladie se déclare au bout de 1d6 tours. La victime perd immédiatement 1 point de Force (ou 10 % en cas de Force exceptionnelle), plus 1 nouveau point par heure jusqu'à ce que son score tombe à 2. À ce moment, elle ne peut plus combattre, jeter des sorts ou même se déplacer. Il faut 1d3 semaines de repos pour récupérer. Un sort de *guérison des maladies* jeté avant que la maladie fasse effet annule toute perte de Force.

10. Chambres

Les clients du caravansérail dormaient dans ces chambres meublées d'une table, d'un tapis et de trois lits. Ces chambres étaient autrefois intimes et confortables, elles sont désormais sordides, nauséabondes et infestées de puces et autres horreurs rampantes. Les meubles sont pourris et sans la moindre valeur. Les embrasures des fenêtres sont munies de volet, mais il n'y a pas de fenêtres proprement dites. Tous les volets sont actuellement fermés et ne peuvent être ouverts que de l'intérieur.

Alerte : le jann de 13 vient accueillir les personnages lorsqu'ils approchent de ce secteur. Voir la section **Événements** pour de plus amples détails.

10a. Prisonniers

La porte de ces deux pièces s'orne d'un cadenas. Six humains (niveau 0) enchaînés ensemble sont retenus prisonniers à l'intérieur. Les génies les ont capturés mais pas encore amenés à la Cité d'Airain. Les deux semaines de mauvais traitement qu'ils viennent d'endurer ont rendu les prisonniers extrêmement faibles et incapables de combattre au côté des PJ. Ils ne connaissent que peu de choses sur le complexe, mais peuvent tout de même révéler les informations suivantes si on leur pose les bonnes questions :

- "Notre caravane de soieries a été attaquée par une horde de cavaliers hurlants montés sur des chevaux qui galopaient sur les nuages. Ils ont fait pleuvoir sur nous une nuée de flèches et ont éparpillé tous nos animaux de bât. Nos gardes et jeteurs de sorts se sont retrouvés séparés du reste de la caravane par un rideau de feu. Malgré tout cela, nos archers allaient parvenir à faire fuir les cavaliers, lorsqu'une vingtaine d'assassins sont apparus au beau milieu d'entre nous et ont tué nos chefs. Nous n'avons eu d'autre choix que de nous rendre."

- "Plusieurs assassins, cinq, peut-être, nous ont enchaînés et amenés ici. Nous ne les avons pas revus depuis. Les grands diablotins décharnés nous donnent à manger quand l'envie leur en prend, c'est-à-dire pas souvent."

- "Nous entendons parfois des gens, et même des femmes, parler dans la cour, mais personne n'a encore répondu à nos cris."

11. Puits et jardin

Les fleurs et buissons de ce petit jardin sont splendides et manifestement bien entretenus : la terre a été fraîchement désherbée et retournée. Même en pleine saison sèche, on peut apprécier la délicate senteur des fleurs épanouies.

Le puits n'est qu'un trou dans le sol couvert d'une pierre plate, que les personnages peuvent soulever sans le moindre problème. Un gros seau fixé au sol par un pieu en bois et une chaîne de 12 m permet de tirer de l'eau. Il est extrêmement fatigant de remonter suffisamment d'eau pour arroser le jardin et maintenir le bassin de 12 à un bon niveau, mais les occupants du caravansérail y parviennent sans trop de problèmes.

Une statue située à l'ouest du puits représente une danseuse voilée. Elle est bien faite, mais manifestement artificielle (il n'y a aucune "vie" en elle et elle repose sur un petit piédestal). Le soleil et le vent du désert ont fini par rendre indistincts les détails tels que les yeux et les replis de la robe et du voile.

À mi-chemin entre le puits et la statue, les génies ont enterré un coffre contenant une partie du butin dérobé aux caravanes. Il n'est pas fermé à clef, mais gît sous 1,20 m de terre. On ne peut le trouver qu'en creusant au bon endroit ou à l'aide d'un *anneau aux rayons X*. Il contient trente-neuf pierres précieuses non taillées, dont la valeur se décompose comme suit : dix fois 10 po, neuf fois 50 po, neuf fois 100 po, sept fois 500 po et quatre fois 1 000 po.

Alerte : le jann de 13 vient accueillir les personnages lorsqu'ils approchent de ce secteur. Voir la section **Événements** pour de plus amples détails.

12. Bains

Le toit de ce bâtiment est un dôme couvert de faïence verte et blanche qui brille au soleil. Les janns viennent là pour se détendre en cours de journée. La salle est éclairée par la lumière du jour, qui y pénètre par des carreaux de verre teinté (en bleu et en vert) incrustés dans la mosaïque qui décore le toit.

À l'intérieur, le bassin projette des reflets toujours changeants sur le dôme et le moindre son produit un léger écho, un peu comme l'atmosphère d'une grotte sous-marine. Le bassin fait un petit mètre de profondeur et l'eau procure une délicieuse sensation de fraîcheur. C'est l'endroit rêvé pour se relaxer après avoir traversé le désert. Si les personnages sont arrivés jusqu'ici sans se faire détecter, quatre janns batifolent gaiement dans l'eau (leurs caractéristiques sont détaillées en 17). Ils ont l'apparence d'humains de grande taille à la peau olivâtre.

Si les PJ entrent, les janns leur proposent joyeusement de se joindre à eux, puis disparaissent lentement (ils sont passés dans le Plan Éthéré pour retourner dans la maison, où ils s'équipent).

Alerte : le jann de 13 vient accueillir les personnages lorsqu'ils approchent de ce secteur. Voir la section **Événements** pour de plus amples détails.

12a. Bains privés

Ces petites pièces sont entourées de paravents en osier, hauts de plus de deux mètres et contiennent un tabouret et une baignoire remplie d'eau chaude.

12b. Vestiaire

Cette pièce est elle aussi protégée par un paravent. On y trouve un banc et une patère où accrocher ses vêtements. Si des janns sont en train de se baigner, leurs habits et leurs armes y sont pendus.





Hospitalité

La maison

Ce bâtiment est en brique cuite. L'intérieur est sombre et frais, même en plein jour. Tous les plafonds sont hauts de 3,60 m. Les embrasures de fenêtre sont protégées par des moucharabiehs en bois laqué qui empêchent de voir quoi que ce soit à l'intérieur à moins d'y coller son œil. Les créatures se trouvant à l'intérieur peuvent donc, en cours de journée, regarder l'extérieur sans être vues. Les ouvertures du moucharabieh sont trop étroites pour laisser entrer quelque chose de plus gros qu'une sauterelle (rappel : le sort *autométamorphose* ne permet pas de prendre l'apparence d'une créature plus petite qu'une mésange). Ces croisillons peuvent être enlevés, mais même un elfe ne s'en apercevra pas du premier coup d'œil. On peut les ôter en réussissant un jet d'enfoncer. Les occupants du caravansérail connaissent bien ces croisillons; eux n'ont aucunement besoin de jeter les dés.

Le rez-de-chaussée de la maison est détaillé sur le plan C1 et l'étage, sur le plan C2.

13. Cour

Il s'agit là d'une cour à ciel ouvert, à l'exception de la partie centrale, couverte par un auvent usé, orné de rayures orange et beiges. Un paravent semblable aux croisillons qui ferment les fenêtres se dresse juste à côté de l'entrée, et un jann de garde se tient derrière. Ce claustra mesure 3 m de haut.

Deux vigies sont également postées sur le toit. Si elles voient le groupe entrer dans le complexe puis s'approcher de 10, 11 ou 12, elles le signalent au garde de la cour, qui sort immédiatement pour accueillir nos héros. Reportez-vous à la section **Événements**.

Si les personnages arrivent ici sans s'être fait repérer, le jann remarque l'ouverture de la porte. Il devient aussitôt invisible et fuit (en volant) jusqu'en 16, où il pénètre par la trappe située dans le plafond. Il en profite pour alerter les éfrits qui se trouvent en 20.

Janns (génie) (3) : CA 5 (1 lorsqu'ils sont invisibles); VD 12, vl 30 (A); DV 6+2; pv 32 chacun; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d8+3 (grand cimeterre + bonus de Force) ou 1d6+3/1d6+3 (arc court composite + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts; TA M (1,80 m); NM champion (16); Int haute (11); AL N (LM); PX 3000 chacun; BM/149.

Notes : FOR 18/50.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *agrandissement* ou *rapetissement* deux fois par jour, *création de nourriture et d'eau* une fois par jour (comme un prêtre de niveau 7), *invisibilité* trois fois par jour, passage dans le Plan Éthéré, une fois par jour et pour une durée maximale d'une heure.

Lorsqu'un jann utilise son pouvoir d'*agrandissement* sur lui-même, sa taille passe à 3,90 m (TA G) et tous les dégâts qu'il inflige sont multipliés par un facteur 2,2 (jetez les dés, multipliez par 2,2, arrondissez à l'entier inférieur et ajoutez le bonus de Force).

14. Garde

Un jann est toujours de garde dans l'une de ces quatre salles (déterminez laquelle de manière aléatoire). Il surveille la cour (13) à travers le moucharabieh. Une trappe située au plafond lui permet de s'enfuir rapidement jusqu'en 19 sans se faire repérer.

Si les PJ déclenchent les hostilités avant que les génies soient prêts à lancer leur grande offensive, ce jann évite le groupe. Il attend que les personnages se retrouvent en plein combat pour les prendre à revers.

Jann (génie) : CA 5 (1 lorsqu'il est invisible); VD 12, vl 30 (A); DV 6+2; pv 32; TAC0 15 (13 grâce à son bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d8+5 (grand cimeterre + bonus de Force) ou 1d6+5/1d6+5 (arc court composite + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts; TA M (1,80 m); NM champion (16); Int haute (11); AL N (LM); PX 3000; BM/149.

Notes : FOR 18/95.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *agrandissement* ou *rapetissement* deux fois par jour, *création de nourriture et d'eau* une fois par jour (comme un prêtre de niveau 7), *invisibilité* trois fois par jour, passage dans le Plan Éthéré, une fois par jour et pour une durée maximale d'une heure.

Lorsqu'un jann utilise son pouvoir d'*agrandissement* sur lui-même, sa taille passe à 3,90 m (TA G) et tous les dégâts qu'il inflige sont multipliés par un facteur 2,2 (jetez les dés, multipliez par 2,2, arrondissez à l'entier inférieur et ajoutez le bonus de Force).

15. Hall d'entrée

Ce grand couloir vide est égayé par un splendide tapis qui pèse environ 35 kg et vaut 550 po intact. En cours de journée, l'éclairage naturel permet de distinguer le paravent, la porte menant en 16 et le rideau menant en 17. L'escalier est, quant à lui, toujours visible, sauf par nuit noire.

16. Harem

La porte menant dans cette partie du bâtiment s'ouvre facilement lorsque l'on a compris comment elle fonctionne. Le paravent qui sépare ce couloir de 15 est semblable aux croisillons ornant les embrasures des fenêtres, mais il est impossible à enlever. Les personnages peuvent toutefois passer au travers en réussissant un jet d'enfoncer.



À moins que les génies ne soient absolument pas au courant de la présence des PJ, ce qui serait on ne peut plus surprenant compte tenu du nombre de gardes et de sentinelles qu'il leur faudrait franchir pour cela, Naala, l'éfrit femelle de 20, les arrête avant qu'ils puissent entrer. Elle fait son apparition par la porte ouest si les personnages se trouvent en 15 ou par le biais du passage secret s'ils arrivent par la salle 14 située le plus à l'est.

La porte s'ouvre à votre approche pour laisser le passage à un humanoïde massif. Sa gueule est pleine de dents acérées et sa tête s'orne de deux cornes d'ivoire et d'une longue tresse de cheveux noirs et broussailleux. Malgré son apparence, sa voix est manifestement féminine.

"Plus un pas, étrangers, fait la créature. Vous approchez du harem de mon maître, Ehudi ben Gliim. Vous ne pouvez, j'imagine, être assez malpolis pour pénétrer dans un tel lieu sans y avoir été invités. Si vous êtes des gens civilisés et non pas de sauvages bandits, je vous prie de retourner jusqu'à la cour, où mon maître ne tardera pas à vous rejoindre."

Si les personnages obtempèrent, faites jouer l'événement **Bienvenue dans mon parloir**. Dans le cas contraire, Naala garde la porte tandis que les méduses s'alignent derrière elle et tentent de pétrifier les PJ qui s'approcheraient trop d'elle.

Six méduses vivent ici. Si les personnages en ont tué ou capturé ailleurs dans le complexe, diminuez ce total d'autant. Il y a dans les chambres divers coussins et divans sur lesquels les méduses se reposent quand elles n'ont rien à faire. Les tapis, au sol, n'ont aucune valeur.

Le seul autre ornement est une statue de méphite ricanant. Cette créature a joué un tour aux méduses et n'est pas parvenue à s'enfuir à temps. La statue vaut 200 po.

Méduses (6) : CA 5; VD 9; DV 6; pv 30 chacune; TAC0 15; #AT 1; Dég 1d4 (dague); AS pétrification, poison; TA M (1,65 m); NM élite (13); Int haute (12); AL LM; PX 2000 chacune; BM/243.

Notes : quiconque croise le regard d'une méduse doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine d'être instantanément statufié (portée 10 m). Un personnage surpris ou se trouvant au corps à corps avec la méduse doit effectuer un jet de sauvegarde par round. Si le PJ tente d'éviter le regard de la méduse, il a 80 % de chances d'y parvenir. Il y parvient automatiquement s'il détourne les yeux, mais combat alors comme s'il était aveugle (-4 pour toucher, +4 à la CA; voir le chapitre 9 du *Guide du Maître*).

Une méduse peut également attaquer avec les serpents qui lui tiennent de cheveux. Un tel coup ne provoque aucun dégât, mais la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou décéder dans l'instant.

Équipement : bijoux en argent et en cuivre pour une valeur de 10d10x100 po chacune.

16a. Chambre

Cette pièce était autrefois la chambre de la première femme du sultan. Elle accueille aujourd'hui deux méduses qui dorment dans des lits confortables, récupérés en 10a.

16b. Alcôves

Une méduse dort dans chacune de ces petites pièces qui ne contiennent qu'un futon en roseau, un tapis, une couverture et un oreiller. Rien de tout cela n'a la moindre valeur.

17. Quartiers des janns

Quatorze janns résident dans cette grande salle, mais il n'y en a jamais plus de quatre à un moment donné. Quatre autres sont en mission de reconnaissance dans la vallée, où ils guettent d'éventuelles proies, tandis que les six derniers sont de garde dans le complexe. Ils se rendent aux bains (12) tout le temps qui sépare leur permanence et l'heure d'aller se coucher.

Si les occupants du caravansérail sont au courant de l'arrivée des personnages, tous les janns qui ne sont pas de service restent dans cette salle, où ils attendent les ordres des éfrits.

La partie principale de la pièce contient coussins et divans, mais pas le moindre tapis. L'alcôve qui s'ouvre dans le mur est présente un râtelier auquel sont pendus cimeterres, arcs courts composites et carquois de flèches légères. Les janns ayant dû abandonner leur équipement dans le vestiaire des bains (12b) peuvent trouver ici tout ce dont ils ont besoin.

Ces créatures dorment de l'autre côté du grand rideau. On trouve là de nombreux tapis, couvertures et autres oreillers. Trois des tapis ont de la valeur, mais il faut chercher pendant 1 tour pour les repérer. Chacun pèse une petite douzaine de kilos et vaut 50 po.

Janns (génie) (4) : CA 5 (1 lorsqu'ils sont invisibles); VD 12, vl 30 (A); DV 6+2; pv 32 chacun; TAC0 15 (14 grâce à leur bonus de Force); #AT 1 ou 2; Dég 2d8+3 (grand cimeterre + bonus de Force) ou 1d6+3/1d6+3 (arc court composite + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts; TA M (1,80 m); NM champion (16); Int haute (11); AL N (LM); PX 3000 chacun; BM/149.

Notes : FOR 18/50.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *agrandissement* ou *rapetissement* deux fois par jour, *création de nourriture et d'eau* une fois par jour (comme un prêtre de



niveau 7), *invisibilité* trois fois par jour, passage dans le Plan Éthéré, une fois par jour et pour une durée maximale d'une heure.

Lorsqu'un jann utilise son pouvoir d'*agrandissement* sur lui-même, sa taille passe à 3,90 m (TA G) et tous les dégâts qu'il inflige sont multipliés par un facteur 2,2 (jetez les dés, multipliez par 2,2, arrondissez à l'entier inférieur et ajoutez le bonus de Force).

18. Palier

Cette partie de la maison a un plancher en bois. De jour, on peut voir d'ici en 19 et en 20. Aucune rambarde ne protège l'escalier et des PJ qui viendraient ici dans le noir pourraient bien tomber à l'étage inférieur (jouez 1d6 pour chaque personnage; une chute intervient sur un résultat de 1 ou 2). On ne peut pas tomber de plus de 3,60 m, mais l'escalier augmente les dégâts, qui se montent à un total de 2d6 points (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles réduit ce total de moitié).

Il y a trois statues au bord de l'escalier, qui sont toutes des humains de niveau 0 victimes des méduses (deux conducteurs de chariots et un porteur). Deux détails permettent de penser qu'il s'agit là d'individus pétrifiés : ils sont étonnamment ressemblants et n'ont pas de piédestal.

Si les génies sont forcés de défendre l'escalier ou la cour, ils peuvent faire tomber ces statues dans l'escalier ou par la fenêtre et utiliser leur pouvoir d'*agrandissement* pour les rendre plus massives. Une statue agrandie poussée dans l'escalier se brise en morceaux qui infligent 3d8 points de dégâts à tous les PJ qui se trouvent sur les marches (un jet de sauvegarde contre la pétrification doit en outre être réussi pour ne pas retomber jusqu'au rez-de-chaussée).

Il faut 1 round aux génies pour amener une statue jusqu'à la fenêtre. Tout personnage se trouvant en dessous doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou être écrasé par le lourd projectile, qui lui inflige 10d10 points de dégâts. Les créatures de taille E ou plus (ou celles qui réussissent leur jet de sauvegarde) ne subissent que 5d10 points de dégâts.

Une statue non agrandie inflige 2d4 points de dégâts si on la pousse dans l'escalier, et 3d4 si on la jette par la fenêtre.

19. Salon

Cette salle est faiblement éclairée par une fenêtre qui s'ouvre dans le mur est (non représentée sur le plan) et par des lueurs diffuses passant au travers de paravents dressés dans sa partie sud. Plusieurs tables et chaises sont éparpillées dans tous les coins, ce qui pourrait donner l'impression qu'une famille se réunissait là autrefois. Aujourd'hui, les nombreux sacs en toile, caisses, pots et autres rouleaux de tissu feraient plutôt penser à un entrepôt.

Un perchoir en bois se dresse au milieu de tout ce fatras, et le corbeau noir qui y est juché vous observe d'un œil torve.

"Bonjour", fait-il en se grattant la tête à grands coups de patte.

Le corbeau est un diablotin qui a utilisé son pouvoir d'*autométamorphose*. Un sort de *détection du mal* révèle qu'il s'agit en effet d'une créature maléfique, et *vision véritable* permet de découvrir quelle est son apparence normale. Si le groupe ne vient pas à bout de ce monstre avant de commencer à fouiller la pièce, le diablotin fait appel à son pouvoir de *suggestion* pour convaincre l'un des personnages que le tapis qu'il vient de découvrir est en réalité un *tapis volant* et que ce serait une bonne idée que de l'essayer sans tarder en sautant par la fenêtre. Le PJ s'exécute aussitôt s'il rate son jet de sauvegarde (à moins que ses compagnons ne l'en empêchent à temps).

Si nos héros parlent au corbeau, il leur répond très brièvement et de manière parfois surprenante : "Nourris les mules, ingrat!", "Bienvenue dans mon humble demeure" ou encore "Voulez-vous un café?" Il tente aussi longtemps que possible de se faire passer pour un animal bien dressé.

Autrefois, cette pièce était un salon, mais aujourd'hui les génies y ont entreposé tout ce qu'ils ont pu dérober aux caravanes. Il y a là des sacs de café, des pots de miel et d'épices, des rouleaux de tissu et des tapis. Le café et le miel ne valent presque rien, et les PJ pourraient vendre les 20 kg stockés ici pour 2-10 po. Les épices pèsent beaucoup moins lourd (4 kg) et valent 400 po. La plupart des tissus ne rapporteraient pas une pièce de cuivre, mais quarante rouleaux de soie représentent 100 po chacun (5 kg pièce). Enfin, vingt tapis sont sans grande valeur (2 po pour 5 kg), mais les quinze restants sont estimés à 50 po (12 kg).

Diablotin : CA 2; VD 6, vl 18 (A); DV 2+2; pv 12; TAC0 19; #AT 1; Dég 1d4 (morsure); AS pouvoirs assimilables à des sorts; DS uniquement touché par les armes en argent ou celles dont le bonus est au moins égal à +1, immunisé contre le feu, le froid et l'électricité, régénération; TA Mi (60 cm); NM moyen (8); Int moyenne (10); AL LM; PX 1 400; BM/58.

Notes : *autométamorphose* (en corbeau ou chèvre), *détection de la magie*, *détection du bien* et *invisibilité*, le tout à volonté, *suggestion* une fois par jour. Tous ces pouvoirs fonctionnent au 7ème niveau et le diablotin effectue ses jets de sauvegarde comme un monstre à 7 DV.

Se régénère de 1 point de vie par round.

20. Chambre à coucher

Cette pièce, semblable à 17, est occupée par les deux éfrits. Lorsqu'ils n'attaquent pas des caravanes, ils se reposent



dans la partie principale ou dorment sur des coussins, dans l'alcôve située derrière le rideau.

C'est également dans cette alcôve que se trouve la statue d'Asaph abdul Anat, le mucal mentionné dans l'introduction de l'aventure. Les génies peuvent s'en servir de projectile au même titre que les statues de 18. Mais si celle-ci venait à se briser, les segments du *Sceptre* s'en sépareraient et seraient alors extrêmement faciles à récupérer. Sinon, Asaph les ayant rangés sous son manteau lorsqu'il s'est fait pétrifier, les deux morceaux de l'artefact ne sont donc pas visibles sur sa personne.

Éfrits (génie) (2) : CA 2 ; VD 9, vl 24 (B) ; DV 10 ; pv 50 chacun ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3d8 (poing) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts ; DS résistance au feu ; TA G (3,60 m) ; NM champion (16) ; Int haute (12) ; AL N (LM) ; PX 8000 chacun ; BM/149.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 20ème niveau) ; accorder jusqu'à trois *souhaits*, *agrandissement*, *autométamorphose*, *détection de la magie*, forme gazeuse, *invisibilité* et *mur de feu*, une fois par jour. Également une fois par jour, ils peuvent créer une illusion (visuelle et auditive) durant aussi longtemps qu'ils se concentrent (ou tant qu'elle n'est pas touchée ou dissipée). *Flammes* et *pyrotechnie* à volonté.

Immunisés contre le feu non-magique et les souffles enflammés. Le feu magique leur inflige des dégâts réduits de 1 point par dé (sans aucun minimum ; un résultat de 1 devient donc 0). Les attaques à base de feu subissent également un malus de -1 pour les toucher.

Si un éfrit utilise son pouvoir d'*agrandissement* sur lui-même, sa taille passe à 10,80 m (taille E) et ses dégâts à 9d8.

Équipement : anneau de télékinésie (12 kg ; Ibbitsaad), *potion de diminution* (Naala). Chaque éfrit possède également une boucle de cheveux de l'autre. Si les personnages les récupèrent, elles peuvent être utilisées pour faire fusionner entre elles les diverses parties du *Sceptre (les cheveux n'ont pas été offerts aux PJ, mais ils ont tout de même été donnés de plein gré).*

Asaph abdul Anat (mucal) : CA 4 ; VD 12 ; DV 4 ; pv 19 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ou 1d8 (cimeterre) ; AS regard endormant ; DS uniquement touché par les armes en argent ou dont le bonus est au moins égal à +1 ; TA M (1,80 m sous sa forme humaine ou hybride) ou P (90 cm de long sous sa forme de chacal) ; NM stable (11) ; Int haute (12) ; AL CM ; PX 270 ; BM/258.

Notes : toute créature non méfiante qui vient à croiser le regard du mucal doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'endormir pendant 2 tours. Le mucal peut tuer une victime endormie en 1 round. Son regard peut affecter toutes les créatures, et ce, quel que soit leur nombre de dés de vie. Les créatures effrayées, soupçonneuses ou hostiles ne peuvent être affectées. La



résistance spéciale des elfes et demi-elfes aux sorts de type *sommeil* s'applique. Le regard du mucal a une portée de 3 à 10 m en fonction de la luminosité ambiante.

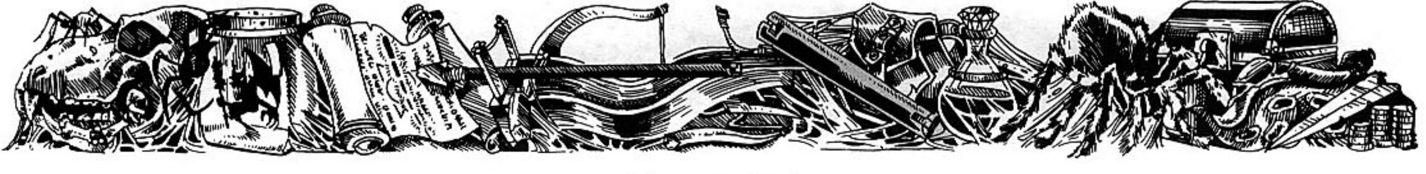
Équipement : quatrième et cinquième segments du *Sceptre aux Sept Morceaux.*

Événements

Il y a de fortes chances pour que les personnages se retrouvent sous surveillance dès l'instant où ils pénètrent dans le complexe. Même s'ils parviennent à s'y introduire sans se faire repérer, les gardes et/ou les vigies vont bien finir par les remarquer (lorsqu'ils ouvrent des portes, se rendent d'un bâtiment à un autre, parlent entre eux, combattent les méphites et les rats géants, surprennent les janns en train de se baigner, etc.). Dès que les génies ont conscience de la présence des PJ, ils mettent au point un plan élaboré pour leur faire croire qu'ils ont affaire à un groupe d'esprits bienveillants. Et une fois que les PJ se sentent bien en sécurité, les génies attaquent.

Bienvenue dans mon parloir

Comme cela est expliqué plus haut, dès que les personnages s'approchent des secteurs 10, 11, 12 ou 13, le jann de garde en 13 vient à leur rencontre. Il fait appel à ses facultés



de vol et de passage dans le Plan Éthéré pour se matérialiser juste à côté d'eux. Il donne l'apparence de marcher mais vole en fait juste au-dessus du niveau du sol. Ses pas ne produisent donc pas le moindre bruit et il ne laisse pas de traces derrière lui.

Une silhouette fantomatique surgit du mur qui vous fait face à l'ouest. Votre visiteur est un homme de grande taille, à la barbe impeccable et aux yeux rieurs. Il porte un turban, une robe ample et une dague sertie de pierres précieuses à la ceinture. Il semble devenir plus solide au fur et à mesure qu'il s'approche de vous, mais vous vous apercevez qu'il ne laisse aucune trace sur le sol et que ses pas ne font pas crisser le marbre broyé.

"Bienvenue dans mon humble demeure ! s'exclame-t-il avec une bonne humeur manifeste. Je me nomme Ehudi ben Gliim, misérable responsable des écuries et chargé de procurer un toit et des distractions aux exaltés voyageurs tels que vous. (Il s'incline presque jusqu'à terre et vous voyez nettement qu'il a une dague enfoncée jusqu'à la garde entre les omoplates.) C'est très généreux à vous d'être venus ici. Nous n'avons plus guère de visiteurs depuis que les esprits vengeurs hantent la vallée. Hélas, mes serviteurs n'ont encore rien préparé, mais si vous voulez bien me suivre dans mon indigne demeure, le café vous sera servi au son de la musique et mes fainéants de serviteurs prépareront votre chambre, feront couler votre bain et s'occuperont de votre monture."

Il s'incline de nouveau et le manche de la dague luit au soleil.

La dague plantée entre les omoplates Ehudi est bel et bien réelle, mais le jann porte un épais rembourrage sous sa robe. Si les personnages discutent avec lui, ils apprennent ce qui suit :

• "Ce lieu se nomme al Ehudi, la maison Ehudi. C'est l'unique étape que l'on puisse trouver le long de la piste et vous êtes cordialement invités à y séjourner."

• Si le groupe lui pose des questions au sujet des méphites (ou se plaint d'eux), Ehudi s'excuse et explique que la plupart des serviteurs humains se sont enfuis après l'arrivée des esprits. Et quand ces "bougres ailés" se sont présentés, Ehudi les a forcés à entrer à son service.

Si les méphites ont sévèrement offensé les personnages, Ehudi peut les appeler pour que nos héros châtient leur impudence. Si les PJ acceptent, le jann siffle et tous les méphites du complexe arrivent à tire-d'aile ou à toutes jambes. Tous sont absolument semblables. Ehudi sort alors une lanière en cuir et suggère aux personnages de tous les fustiger afin de leur enseigner les bonnes manières. Il se propose même de le faire lui-même si les PJ préfèrent économiser leurs efforts par une telle chaleur. Les méphites hurlent et se trémoussent à chaque coup de lanière, sans pour autant ressentir la morsure du cuir.

• Si les personnages mentionnent l'état pathétique des mules de 4, Ehudi entre dans une rage folle. Il se met à danser sur place et à lancer des invectives dans le vide, jurant de châtier ses misérables serviteurs jusqu'à ce qu'ils implorent sa pitié.

Si les PJ désirent en savoir davantage, il leur explique que les mules lui ont été confiées par des marchands à l'air louche qui ne savaient pas quand ils reviendraient les chercher. Au bout d'un certain temps, elles deviendront sa propriété.

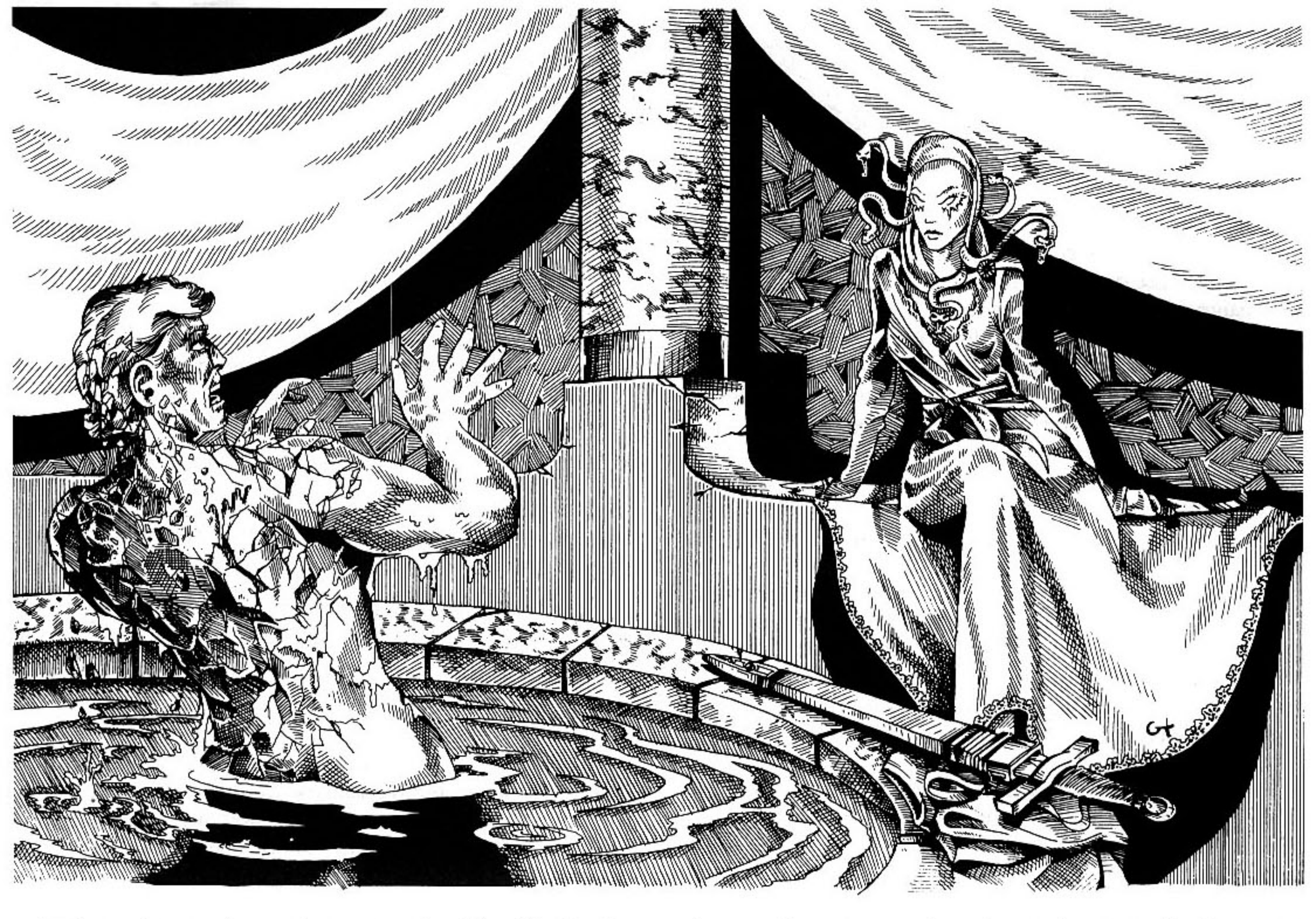
• Si nos héros lui parlent des prisonniers de 10a, Ehudi se montre perplexe. Il n'a pas d'autres invités que les PJ et ne retient personne contre son gré. Si les personnages ont les prisonniers avec eux, il se défend en prétendant qu'il pensait qu'il s'agissait là des esclaves des PJ.

Pour leur part, les esclaves ne reconnaissent pas Ehudi, mais ils affirment tout de même qu'il ressemble beaucoup à l'un des esprits qui les ont attaqués. Quand il entend ces mots, le jann feint la confusion. Il se demande à voix haute comment des gens capturés par des esprits ont pu se retrouver chez lui. Puis il devient invisible et s'enfuit. Les autres génies attaquent aussitôt (voir ci-dessous).

• Si les personnages mentionnent la dague plantée dans son dos, Ehudi paraît très étonné. Il leur explique que quelques bandits ont essayé de le dépouiller la semaine dernière, mais qu'il est parvenu à les faire fuir. Il s'est évanoui après avoir été blessé au dos, et quand il s'est réveillé, les bandits étaient partis et ses gardes et lui-même étaient en pleine forme. Les bandits reviennent de temps en temps, mais Ehudi les chasse toujours.

Le jann joue le rôle d'un aubergiste qui ne s'est pas encore rendu compte qu'il est devenu fantôme. Si les personnages insistent pour ôter la dague de son dos, il les autorise à le faire. Le PJ qui tire l'arme se retrouve avec une dague rouillée dont la pointe est enduite d'une tache de sang séchée. Ehudi semble stupéfait, puis il éclate de rire et félicite notre héros pour la dextérité avec laquelle il a réalisé ce tour de passe-passe. Il ne laisse pas les personnages examiner sa "blessure".

Bien que le jann soit maléfique, il ne l'est pas suffisamment pour se faire repérer par un sort de *détection du mal*, même lorsqu'il prépare l'annihilation du groupe. Par contre, un sort de *détection du mensonge* indique qu'il ment comme un arracheur de dents.



Après quelques minutes de conversation, Ehudi invite de nouveau les personnages à venir prendre le café dans la cour. S'ils refusent, il se sent insulté et annonce, visiblement gêné, que leurs chambres ne seront pas présentables avant quelque temps encore. Puis il se détend et leur propose de prendre un bain avant le café. S'ils refusent, il fait signe à ses congénères d'attaquer (voir ci-dessous).

Si les personnages acceptent de prendre le café avec Ehudi, passez à l'événement suivant.

Un petit café dans la cour

Si les PJ acceptent l'invitation Ehudi, le jann les conduit jusqu'à la cour, où il les prie de bien vouloir s'asseoir à une table. Puis il tape dans les mains et deux femmes lourdement voilées arrivent par la porte ouest, portant une cafetière pleine de café fort et douceâtre à la fois, ainsi qu'une tasse par personnage et une autre pour Ehudi. Ces femmes sont des méduses. Elles posent le café et les tasses sur la table et repartent sans un mot. Ehudi s'occupe lui-même du service en faisant signe aux personnages d'attendre qu'il ait goûté avant de boire. Il vide alors sa tasse, se lèche les babines et prie ses invités de l'imiter, puis la cafetière se lève d'elle-même pour venir remplir la tasse du jann (grâce à l'*anneau de télékinésie* qu'Ibbitsaad utilise depuis 18).

Ehudi fait perdre autant de temps que possible aux PJ. Il s'enquiert de leur venue en ce lieu et leur demande de lui conter leurs aventures. Dès que la conversation s'essouffle, il tape de nouveau dans les mains et trois danseuses (d'autres méduses) entrent dans la cour. Elles se mettent à onduler au rythme de la musique que joue un jann situé en 15. Cet habile musicien utilise une *flûte ventriloque* afin de faire croire que la mélodie émane du beau milieu de la cour et qu'un groupe tout entier est en train de jouer.

Si les personnages ne déclenchent pas les hostilités, Ehudi finit par annoncer (au bout d'une demi-heure) que leurs chambres sont prêtes, et il les conduit en 10. Il leur propose les deux chambres situées le plus au sud. Si les PJ n'apprécient guère l'idée de se séparer, ils peuvent occuper une seule des deux pièces, mais le jann leur explique qu'ils n'auront d'autre choix que de dormir à deux par lit. S'ils veulent tous une chambre individuelle, Ehudi est au regret de leur annoncer qu'il a été obligé de fermer les autres chambres et que ces deux-là sont les seules qui lui restent. Si les personnages se montrent manifestement insatisfaits, il se confond en excuses, se frappe la poitrine à coups répétés, triture nerveusement les replis de sa robe, finit par tomber à genoux et se jette du sable dans les yeux. Il ne cesse de se comporter de la sorte tant que nos héros n'auront pas retrouvé de meilleures dispositions.

Une fois les personnages installés, Ehudi leur propose de nouveau de prendre un bain.

Tout beaux, tout propres

Si les personnages acceptent de se baigner, Ehudi les envoie en 12. Une méduse attend chaque PJ avec des serviettes, du



savon et une tenue de bain (il n'y a toutefois pas plus de six méduses dans tout le complexe). Elles indiquent à nos héros qu'ils doivent se dévêtir en 12b avant de se rendre dans l'une des baignoires 12a (deux d'entre eux devront partager la même baignoire s'ils sont plus de six).

Une fois les personnages sortis du vestiaire, deux ou trois méphites viennent s'emparer de leur équipement et le jettent dans le puits (il faut 1 round à un méphite pour effectuer l'opération avec les effets d'un seul PJ). Nos héros peuvent entendre des bruits en provenance du vestiaire et il leur suffit d'ouvrir la porte de leur pièce privée ou de jeter un œil par-dessus le paravent pour voir que l'on est en train de dérober leurs possessions.

Alors que les méphites finissent de débarrasser le vestiaire, les méduses entrent dans les petites pièces et ôtent leur voile dans l'espoir de pétrifier les PJ. Cela fait, méduses et méphites se replient en 16, où les diablotins utilisent leur souffle et les méduses leur regard sur les personnages ayant survécu au premier assaut. Dans le même temps, les génies attaquent.

Les objets jetés au fond du puits se trouvent désormais 12 m plus bas, dans une caverne circulaire totalement inondée, large de 6 m et profonde de 5 m. Il y a une épaisse couche de vase au fond de cette grotte, et les méphites lestent l'équipement des PJ pour bien le faire couler.

Le puits proprement dit ne fait 60 cm de large et ses parois sont lisses et glissantes. Il est impossible de l'escalader et il est trop étroit pour que des créatures de taille M ou plus descendent au fond en volant ou en lévitant. Les personnages peuvent récupérer leurs effets s'ils parviennent jusqu'à la caverne, mais il faut 1 tour complet pour retrouver tous les objets dans la vase. Un PJ qui recherche un objet bien spécifique a 10 % de chances (cumulables) par round que ce dernier fasse partie de ce qu'il ramasse. Un sort de *détection de la magie* permet de retrouver tous les objets magiques en 5 rounds, mais il faut 5 rounds de plus pour récupérer tout l'équipement non-magique.

Une nuit de folie

Si les personnages refusent de prendre un bain, Ehudi fronce le nez et leur demande de l'excuser tandis qu'il va s'occuper des préparatifs du repas.

Peu de temps après, une succession de serviteurs viennent frapper aux chambres de nos héros afin de leur proposer divers plateaux garnis, dont certains sont recouverts d'une cloche. Le repas, constitué d'une multitude de plats, dure plusieurs heures et se termine à la nuit. Les PJ ont si sommeil après avoir tellement mangé, qu'ils sont incapables de faire quoi que ce soit. La nourriture n'est pas droguée; ils ont juste trop bien mangé. Ils peuvent poster des gardes s'ils le souhaitent, mais ces derniers ont l'estomac si rempli qu'ils ne pensent à rien d'autre qu'à s'endormir.

Si les PJ refusent la nourriture, les génies attaquent.

Si les personnages mangent et s'endorment, faites-leur faire un test de Sagesse contre la moitié de leur score. Ceux qui le réussissent se réveillent en pleine nuit en entendant de la musique dans la cour, les autres continuent de dormir. Les PJ de garde n'ont pas besoin de jeter les dés; ils entendent automatiquement la musique.

Tout PJ décidant d'aller voir ce qui se passe découvre six jeunes femmes voilées et vêtues de tissus vaporeux dansant dans le jardin (11). Aucun musicien n'est visible. Les danseuses sont des méduses, et elles ôtent leur voile pour pétrifier les personnages dès qu'ils s'approchent pour contempler le spectacle de plus près. Les génies attaquent aussitôt.

L'assaut

Tandis Ehudi accapare l'attention des personnages, tous les méphites et génies du complexe se réunissent au premier étage de la maison, en 20, tandis que les méduses restent en 16 attendant les ordres. Tout le monde reste caché, et les PJ ne devraient se rendre compte de rien sauf s'ils ont les moyens d'observer l'ensemble du caravansérail.

Deux janns se dépêchent ensuite d'aller préparer deux chambres pour les personnages (en 10), utilisant pour cela draps et tapis stockés en 19. Ils choisissent les deux pièces situées le plus au sud et il leur faut environ 20 minutes pour les remettre en ordre. Deux autres janns se rendent en 15 afin d'écouter nos héros et de créer toute la nourriture et la boisson nécessaires pour la petite fête. Les éfrits écoutent également, mais depuis 18. Ils peuvent observer le groupe par les trous pratiqués dans l'auvent.

Les méphites rejoignent le diablotin en 19 et tous attendent le signal pour donner l'assaut.

Les cinq janns restants se rendent en volant derrière les bains (12) et se cachent à l'abri du dôme. Ceux qui étaient en train de préparer les chambres les rejoignent dès qu'ils ont fini, comme ceux qui écoutaient en 15 si les personnages viennent à quitter la cour (13).

Les génies attaquent au signal d'Ehudi, quand les PJ se montrent agressifs envers leur "hôte" ou encore quand ils en ont tout simplement assez d'attendre. Leurs premières cibles sont les personnages qui se trouvent en 13. Ils s'occupent de nettoyer les bâtiments un à un une fois qu'ils ont réglé leur compte aux PJ restés dehors.

Lorsque l'attaque est lancée, les éfrits se rendent en 20, d'où ils peuvent observer la cour 13 et le jardin 11. L'un d'eux génère une illusion représentant vingt cavaliers montés sur des chevaux volants et faisant pleuvoir une nuée de flèches sur les personnages. Les cavaliers arrivent par l'est, tirent, repartent vers le sud et font demi-tour afin d'effectuer un autre passage. S'il se trouve encore avec nos héros, Ehudi feint la colère et appelle son arc, qui sort tout seul de la maison et flotte jusqu'à lui (en fait, il est transporté par un jann



invisible). Au cours des tirs de flèches illusoires, les janns invisibles stabilisés au-dessus du dôme, décochent, eux, des flèches réelles. Les cavaliers illusoires ne semblent aucunement affectés par les sorts, mais ils répondent de la manière la plus logique aux attaques physiques (projectiles, etc.) tant que l'éfrit se concentre. Si l'un des personnages parvient à toucher un cavalier de sa main (mais pas à l'aide d'une arme), ils disparaissent tous.

Les personnages dont l'attention est concentrée sur les cavaliers volants n'ont aucune chance de remarquer les archers janns, même lorsqu'ils deviennent visibles, sauf si les joueurs précisent que leurs PJ regardent tout autour d'eux. Notez que les janns doivent se déplacer vers l'ouest pour attaquer des personnages se trouvant en 13.

Tout PJ qui semble manifestement soupçonner que les cavaliers ne sont pas ce qu'ils paraissent être est aussitôt pris pour cible par le diablotin. Le monstre utilise son pouvoir de *suggestion* pour faire comprendre au personnage que les cavaliers représentent une terrible menace et qu'ils doivent à tout prix être éliminés. Cette *suggestion* s'accompagne d'un malus de -4 au jet de sauvegarde. Si le PJ le rate, il doit attaquer l'illusion du mieux qu'il le peut pendant 1d4+1 rounds. Le second éfrit fait appel à son pouvoir de *mur de feu* pour isoler les jeteurs de sorts du groupe de leurs compagnons en les prenant dans un mur circulaire (chauffant vers l'intérieur).

Lors de leur second passage, les cavaliers criblent Ehudi de flèches et ce dernier se volatilise soudainement (il s'est rendu invisible et s'en va rejoindre les archers volants). Après avoir "tué" le jann, les cavaliers repartent vers le sud mais, cette fois, ils disparaissent derrière l'escarpement rocheux.

Le round suivant, ils réapparaissent à l'est pour un nouveau passage, mais ils sont désormais quarante. Il s'agit là d'une nouvelle illusion, générée par le second éfrit, tandis que le premier a cessé de se concentrer sur la sienne et utilise son *mur de feu*.

Une fois le second mur formé, les génies font appel à leur pouvoir d'*agrandissement* et se ruent au combat. Les cavaliers illusoires continuent de décrire des cercles au-dessus du complexe jusqu'à ce que la nuit tombe, mais ils ne réagissent plus aux actions des PJ. Les méduses et méphites survivants contournent les personnages pour les prendre à revers. Ils évitent le contact et utilisent leur regard ou leur souffle lorsqu'ils en ont l'occasion.

Les éfrits combattent jusqu'à la mort. Les janns luttent, quant à eux, tant qu'au moins un éfrit reste pour les commander, après quoi ils s'enfuient dans le Plan Éthéré. Les diablotins prennent la poudre d'escampette au même moment et les méduses font de leur mieux pour se replier. Si Ehudi est encore vivant, il ne peut fuir avec ses compagnons car il a déjà utilisé sa capacité de passage dans le Plan Éthéré pour la journée. Il se rend donc.

Cavaliers illusoires (40) : CA 2; VD 10, vl 48 (A) (vitesse illusoire); DV 5; pv 20 chacun; TAC0 11 (efficacité au combat renforcée par l'illusion); #AT 1; Dég 1d6 (flèches légères); DS nullement affectés par les sorts, à l'exception de *dissipation de la magie*; TA G (cheval + cavalier); NM pas applicable; Int pas applicable; AL pas applicable; PX aucun.

Notes : lorsqu'ils se font "tuer", chevaux comme cavaliers tombent au sol. Tous les dégâts qu'ils infligent sont illusoires et durent pendant un maximum de 1d3 tours. Si un personnage tombe à 0 point de vie ou moins en raison de dégâts illusoires, il perd connaissance et doit réussir un jet de choc métabolique. S'il le rate, son cœur lâche. Dans le cas contraire, il se réveille 1d3 tours plus tard, les points de dégâts illusoires ayant disparu.

En cas de problème

Si les personnages tentent de s'enfuir, les génies les poursuivent.

Quel que soit le résultat de l'affrontement, les génies abandonnent le complexe après une confrontation aussi importante. Ils prennent avec eux les prisonniers de 10a, mais laissent tout le reste sur place. Finnek le rat-garou (voir 5) ne se tient plus de joie.

Les deux segments du *Sceptre* sont incorporés à une statue, et il se peut que vos joueurs finissent par ressentir une intense frustration en ne parvenant pas à les trouver. Si nos héros ont capturé Ehudi, le jann insinue que ce qu'ils cherchent se trouve peut-être sur l'une des statues. Si vous le préférez, Arquestan ou Qadeej peut venir les aider. Quoi qu'il en soit, pour revenir dans les petits papiers des personnages, Ehudi leur indique où sont cachées les pierres précieuses (dans le jardin 11).

Seul Qadeej sait avec certitude ce qui arrivera aux morceaux du *Sceptre* si la statue d'Asaph est cassée. Il y a de bonnes chances qu'Arquestan conseille aux PJ de rendre leur véritable apparence à tous les malheureux statufiés. L'un des conducteurs de chariot a déjà raté son jet de choc métabolique; il est donc mort, mais partez du principe que tous les autres ont réussi (Asaph y compris). Le mucal ne fait aucune difficulté pour donner ses segments du *Sceptre* aux PJ. Il pense que ces objets ont de la valeur, mais ignore à quoi ils peuvent bien servir. Il explique qu'il les a trouvés sur un géant qu'il venait de tuer (ce qui est faux; il les a en fait pris sur la dépouille d'un magicien après l'avoir abattu). Asaph aimerait bien en savoir davantage sur le *Sceptre* et offre aux personnages de se joindre à eux. S'ils refusent, il s'en va en bougonnant. S'ils acceptent, il attend son heure puis attaque la cible qu'il s'est choisie à l'aide de son regard et essaye de la dévorer sur-le-champ.

LE TEMPLE OUBLIÉ

Le sixième morceau du *Sceptre* se trouve dans une dimension de poche créée par un baatezu (un diantrefosse) du nom d'Ulthut. Ce dernier a pris conscience de l'existence du segment il y a bien des années, quand un fidèle apporta le morceau dans un temple voué au culte du Mal. Lorsque les prêtres du temple commencèrent à effectuer quelques expériences sur l'objet, ils se firent attaquer par une horde d'araygnées-démons qui se seraient emparées du segment si Ulthut et d'autres baatezus de moindre importance n'étaient intervenus.

La confrontation détruisit le temple et Ulthut se retrouva en possession du sixième morceau. Ses associés et lui finirent par décider qu'il serait préférable d'amener l'objet en lieu sûr. Mais leur plan d'origine, Baator, ne pouvait convenir, car la présence du segment en ce lieu n'aurait pu qu'encourager la Reine du Chaos à envahir Baator et ainsi contribuer à la Guerre Sanglante. La reine est tellement accaparée par sa quête du *Sceptre* qu'il y a bien longtemps qu'elle ne s'implique plus dans la guerre qui oppose baatezus et tanar'ris, et Ulthut et les autres diantrefosses n'avaient nulle envie de modifier cet état de fait.

Les baatezus décidèrent donc d'enfermer le segment dans une dimension de poche dans laquelle les araygnées-démons et autres tanar'ris ne pourraient entrer. Ulthut le défendrait en personne, aidé en cela par quelques serviteurs. Le diantrefosse sait comment utiliser le pouvoir d'*immobilisation des monstres* de l'objet et y a d'ailleurs fait appel maintes fois au fil des ans afin de peupler sa dimension de poche de défenseurs aussi divers que variés.

Ulthut et ses serviteurs gardent le segment de la cupidité des mortels qui sont trop faibles pour empêcher qu'il ne finisse par échoir à la reine, mais le diantrefosse est prêt à le confier à des personnages d'alignement loyal qui lui paraîtraient assez puissants pour échapper à la reine. Et si un tel groupe s'avérait assez fort pour éliminer le terrible Miska, les baatezus se verraient du même coup débarrassés d'un terrible ennemi.

Et si les PJ échouaient et finissaient par libérer Miska, les baatezus s'estimeraient quand même satisfaits. Car, Miska ne manquerait pas de rallumer la guerre entre la Loi et le Chaos, mais sur le Plan Primaire, pas dans les plans inférieurs où la Guerre Sanglante fait toujours rage. Les baatezus ne pourraient qu'apprécier ce second front ouvert par les tanar'ris.

À la recherche de la dimension de poche

Le cinquième segment du *Sceptre* indique la direction du portail menant à la dimension de poche. Ce portail est situé dans une ville ou à proximité, cette localité pouvant même être celle où se trouve la *Cockatrice Dorée* (voir le **Livre I**).

Les fondations du temple sont toujours debout à côté d'un petit cimetière. Tout le secteur a été clôturé. Le portail de la clôture est également celui qui permet d'entrer dans la dimension de poche.

Si les personnages ne sont pas en possession du cinquième morceau, Arquestan peut leur indiquer l'emplacement du temple. Il ne sait pas qu'une partie de l'artefact s'y trouve, mais se doute bien que les araygnées-démons n'ont pas livré pour rien un assaut contre ce bâtiment. Il pense que, quelque part au cœur des ruines, une sorte de portail dimensionnel pourrait mener les personnages au sixième segment.

Sinon, nos héros peuvent aisément apprendre ce qui est survenu au temple lorsqu'ils arrivent en ville. Tous les habitants sont susceptibles de leur communiquer les renseignements suivants :

- Le temple et le cimetière étaient consacrés à une divinité maléfique. Les fidèles et les prêtres n'étaient guère appréciés dans la région, mais tout le monde pensait qu'il valait mieux que quelqu'un vénère le dieu en question de façon à éviter son courroux.

- Il y a cinquante ans, une horde de démons au corps d'araignée et à la tête de loup sont apparus de nulle part et ont envahi le temple. Ils y ont massacré tout le monde et ont abattu l'édifice pierre par pierre, puis sont repartis d'où ils étaient venus.

- Les démons servaient probablement une divinité rivale.

Les deux premiers points sont exacts, le dernier n'est qu'une spéculation locale. Un individu détenant un grand savoir, comme un sage, un prêtre ou un barde, pourrait dire aux PJ que les démons ont été attirés par quelque chose que les prêtres du temple avaient découvert.

La dimension de poche

La dimension de poche est un minuscule univers de même nature que le Plan Primaire. À l'intérieur, le temple et le cimetière se trouvent encore dans l'état dans lequel ils étaient avant l'assaut des araygnées-démons, mais ce monde est perpétuellement baigné par la pâle lueur bleutée d'une lune en train de se lever. La dimension de poche est un bloc mesurant très exactement 66 m de large, 84 m de long, 75 m de haut et autant de profondeur. Une clôture métallique haute de 2,40 m la délimite au niveau du sol, mais le reste de la barrière est totalement invisible. Tout personnage tentant de sauter pardessus la clôture, de la survoler ou de creuser un tunnel en dessous se heurte à un mur impénétrable. Aucune force physique, aucune magie ne peuvent permettre de se frayer un chemin dans ce monde clos si l'on ne passe pas par le portail. Et il en est de même pour quiconque désire sortir de ce lieu.

À l'intérieur de la dimension de poche, les conditions climatiques sont celles d'une nuit d'automne. Il fait frais et l'atmosphère est légèrement humide, mais cela reste parfaitement supportable. L'herbe est humide, elle aussi, comme si la rosée matinale s'était déjà formée. La visibilité est bonne ; on y voit à peu près à 30 m (voir la table 62 du *Manuel des Joueurs*). Mais ces conditions sont immuables. Aucun soleil ne se lève jamais sur ce monde.



Note : la dimension de poche ne fait pas partie du Plan Primaire, et la Reine du Chaos ne peut donc y ouvrir ses *portails du chaos* (voir le **Livre III**).

Le temple et le parc

Le temple était à l'origine consacré à une divinité maléfique. Choisissez-la en fonction de votre campagne, mais gardez bien présent à l'esprit que ce site correspond sans doute mieux à un dieu de la mort, de la guerre, de la maladie ou du sang. Dans la mesure du possible, cette divinité devrait être très connue, et les joueurs conscients de sa malice.

Les ruines sont bien présentes le Plan Primaire et quiconque se tient à l'extérieur de la clôture peut observer les vestiges du bâtiment et le cimetière. Les PJ peuvent y entrer, en contournant le portail ou en crochetant la serrure. Quoi qu'ils fassent sur le Plan Primaire, cela n'a aucune incidence sur la dimension de poche, et l'inverse est également vrai (la dimension de poche est une réalité alternative, pas le même lieu à une époque différente). Des personnages explorant les ruines sur le Plan Primaire avant de pénétrer dans la dimension de poche pourront peut-être y découvrir quelques détails utiles, mais cela n'est pas sans danger.

Les plans C3 à C6 représentent le temple tel qu'il est dans la dimension de poche, tandis que les ruines du Plan Primaire sont dessinées au verso de la fiche cartonnée #3. Dans les pages qui suivent, chaque lieu est décrit tel qu'il existe dans la dimension de poche, puis viennent les notes concernant le Plan Primaire (à condition que l'endroit en question subsiste encore sur ce plan).

Alerte : deux des occupants du temple effectuent des patrouilles. Chaque fois que le groupe passe plus de quelques rounds en 3, 5, 15 ou 19, la momie Deitrich (voir 9) risque d'apparaître. Chaque tour que les personnages passent dans l'un de ces endroits, il y a une chance sur six (cumulable) que cela se produise. Le diantrefosse surveille quant à lui régulièrement les secteurs 4, 7, 11, 14 et 17, et les PJ ont autant de chances de le rencontrer que Deitrich (voir 10).

Le sixième segment

Sur le Plan Primaire, le cinquième morceau du *Sceptre* conduit le PJ jusqu'au portail. Ensuite, dans la dimension de poche, il leur indique la véritable direction tant qu'ils ne se trouvent pas à moins de 70 m du sixième segment. Ce dernier est en possession d'Ulthut, qui a de bonnes chances de se trouver en 10 ou en 14 lorsque les PJ arrivent (mais, comme cela est précisé ci-dessus, il se déplace d'une pièce à l'autre). Les personnages cessent vite d'obtenir le moindre renseignement de la part du cinquième morceau dès qu'ils entrent dans l'édifice.



Le portail

Quiconque franchit le portail en ayant sur lui un segment du *Sceptre aux Sept Morceaux* se retrouve instantanément transporté dans la dimension de poche (c'est également le cas de tous les baatezus qui passent par là). Sa disparition s'accompagne d'un bref crépitement et quiconque suit l'individu sans perdre un instant est véhiculé avec lui. La direction dans laquelle le porteur du *Sceptre* se déplace ne fait pas la moindre différence. Il peut ressortir quand il le désire (de même que ses compagnons) en franchissant le portail dans l'autre sens. S'il se fait transporter seul, il peut revenir chercher ses amis. Certains sons passent également par le portail, mais ils sont terriblement affaiblis (un cri devient ainsi un murmure).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit lorsque le porteur du *Sceptre* arrive dans la dimension de poche :

> Soudain, alors que vous franchissez le portail, il se produit un bref éclair et tous vos poils se hérissent, comme si vous veniez de recevoir une décharge électrique. Et de l'autre côté, les choses sont… différentes. Il fait nuit, mais la lune, presque pleine, procure une bonne clarté. Là où, il y a quelques secondes encore, vous ne pouviez voir que les fondations en ruine d'un grand bâtiment, se dresse désormais un splendide édifice tout en tours et en vitraux. Le sentier dallé sur lequel vous progressez est neuf et débarrassé de toute mauvaise herbe. L'herbe humide a été tondue avec soin et toutes les pierres tombales ont disparu.

Un bref coup d'œil en direction du portail révèle qu'il n'est que noirceur. Si le porteur du *Sceptre* touche la barrière du doigt, il ouvre de nouveau le portail et peut avoir un aperçu du Plan Primaire, mais il y a également 50 % de chances qu'il y soit ramené de force. Les personnages ont la possibilité de voyager de la sorte aussi souvent qu'ils le désirent. Il leur faudra sans doute effectuer plusieurs aller-retour afin de transporter tout le groupe, surtout si certains d'entre eux ne peuvent s'empêcher de faire un bond en arrière au moindre signe d'éclair. Les PJ qui franchissent la clôture alors que le porteur du *Sceptre* se trouve derrière eux ont de bonnes chances de se retrouver tout seuls sur le Plan Primaire, à moins qu'ils ne se retournent rapidement pour franchir le portail avant qu'il se referme.

Si les personnages effectuent plusieurs aller-retour entre le Plan Primaire et la dimension de poche, Jory (l'araygnée-démon métamorphosée en humain décrite ci-dessous) finit par s'en apercevoir.

Le parc

Le parc est silencieux et baigne dans la clarté lunaire lorsque les PJ franchissent le portail. La pelouse est bien entretenue et aucune herbe autre que du gazon ne pousse ici. Il n'y a pas le moindre danger en vue.

Sur le Plan Primaire : le parc est devenu un cimetière laissé à l'abandon et envahi par les mauvaises herbes. Le sentier dallé est encore visible malgré la dense végétation, mais cela ne saurait durer bien longtemps. Les sépultures sont nombreuses, mais de multiples pierres tombales ont disparu après être tombées ou avoir été avalées par le sol meuble.

Il n'y a pas grand-chose à apprendre en examinant les abords du temple. Les noms qui apparaissent sur les pierres tombales ne disent rien aux PJ et les épitaphes qui les accompagnent sont souvent insultantes et peu compréhensibles ("Ci-gît Bettrand d'Alantes, pauvrement riche et méchamment supérieur".) Si les personnages inhument un ou plusieurs corps, ils les trouvent en état de décomposition avancée. Nul besoin de les examiner longuement pour comprendre que ces individus ont connu une mort violente.

La nuit, une meute de goules et de blêmes hantent le secteur et attaquent presque tout ce qui s'y trouve (elles ont appris à laisser les araygnées-démons tranquilles). En cours de journée, elles se replient en 19. Afin de défendre leur réserve de nourriture, elles agressent les PJ qui s'intéressent de trop près aux tombes.

Goules (13) : CA 6; VD 9; DV 2; pv 9 chacune; TAC0 19; #AT 3; Dég 1d3/1d3/1d6 (griffes/griffes/morsure); AS paralysie; DS immunités; faiblesses spécifiques : bloquées par un sort de *protection contre le mal*, affectées par l'eau bénite et le vade retro; TA M (1,50 m à 1,80 m); NM stable (11); Int faible (5); AL CM; PX 175 chacune; BM/175.

Notes : le contact de ces monstres nécessite de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se voir immobilisé pendant 1d6+2 rounds. Les elfes sont immunisés contre cette attaque.

Immunisées contre le poison, le froid, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. Une fiole d'eau bénite leur inflige 1d6+1 points de dégâts.

Blêmes (goule) (2) : CA 4; VD 15; DV 4; pv 18 chacune; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d4/1d4/1d8 (griffes/griffes/morsure); AS paralysie, puanteur; DS immunités; faiblesses spécifiques : les armes en fer froid leur infligent des dégâts doublés, affectées par l'eau bénite et le vade retro; TA M (1,50 m à 1,80 m); NM élite (13); Int haute (11); AL CM; PX 650 chacune; BM/175.

Notes : le contact de ces monstres nécessite de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se voir immobilisé pendant 1d6+4 rounds (les elfes sont affectés au même titre que les autres races). Ces créatures empestent le cadavre dans un rayon de 3 m. Quiconque rate un jet de sauvegarde contre le poison subit un malus de -2 pour toucher pendant toute la durée du combat.



Immunisées contre le poison, le froid, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. Une fiole d'eau bénite leur inflige 1d6+1 points de dégâts.

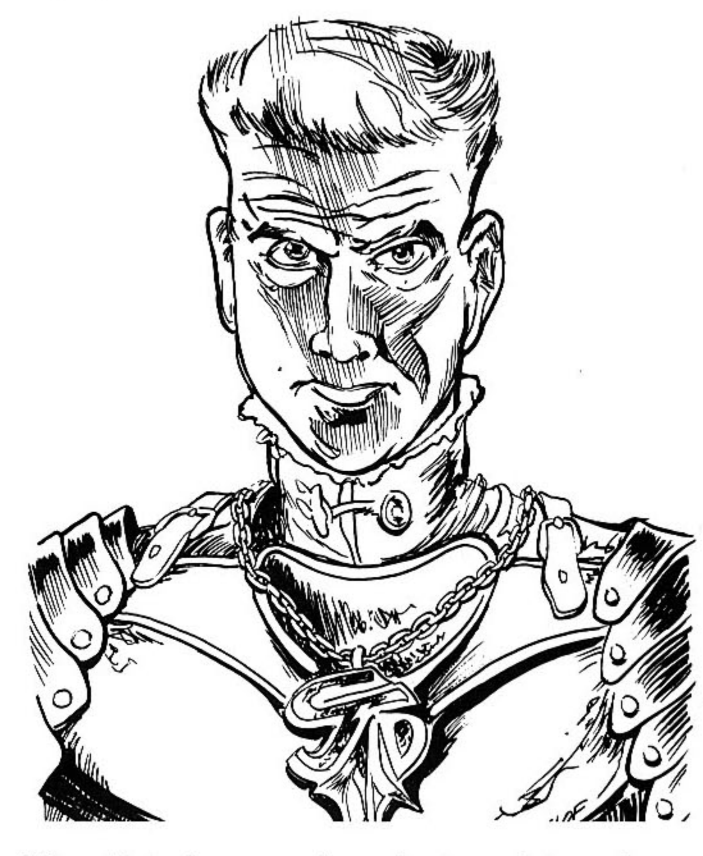
Un lycosid ayant pris forme humaine observe le temple vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Il est incapable d'utiliser le portail mais surveille le secteur en faisant preuve d'une grande vigilance. S'il voit les personnages franchir le portail, il va chercher des renforts dans le Marais Putride et revient 2d4 rounds plus tard par le biais de l'un des *portails du chaos* de sa reine (voir l'aventure **Les portails du Chaos** dans le **Livre III**). Si les personnages sont passés dans la dimension de poche durant son absence, il attend leur retour à proximité du portail.

Chaque tour que les PJ passent à explorer le secteur, ils ont 10% de chances d'apercevoir le démon qui les observe. À moins qu'ils ne l'attaquent aussitôt, il s'approche tranquillement d'eux et se présente comme étant Jory Staable. Il prétend être un chasseur de vampires venu surveiller les ruines du temple. Si les personnages lui posent des questions sur l'endroit, il ne leur en apprend pas plus que les habitants de la région (voir page 20). Il dit être plus intéressé par les rats qui rôdent à proximité et par les rumeurs occasionnelles qui font état de la présence de morts-vivants aux abords du temple. Il est sûr qu'un vampire se cache quelque part par ici. Il discute avec les PJ pendant une poignée de minutes puis se plaint du bruit qu'ils font, affirmant que cela ne peut que nuire à ses recherches. Il s'en va alors et se rend invisible dès qu'il est hors de portée des personnages. Puis, il revient les suivre.

Jory Staable (tanar'ri, araygnée-démon, lycosid) : CA 10 (pas d'armure sous sa forme humaine) ou -4; VD 12 ou 18, tl 15, es 9; DV 10+6; pv 51; TAC0 9 ou 5 (*épée courte +1*, bonus de Force); #AT 2 ou 3; Dég 1d6+7/1d6+7 (*épée courte +1*) ou 2d8/1d6+7/1d6+7 (morsure/*épée courte +1* + bonus de Force/*épée courte +1* + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 15 m); faiblesse spécifique : les armes en fer lui infligent des dégâts normaux, les armes en argent demi-dégâts; RM 60%; TA M (1,65 m ou G (2,40 m de long); NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL CM; PX 22000; voir le **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 10ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *autométamorphose, image miroir* et *oubli* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

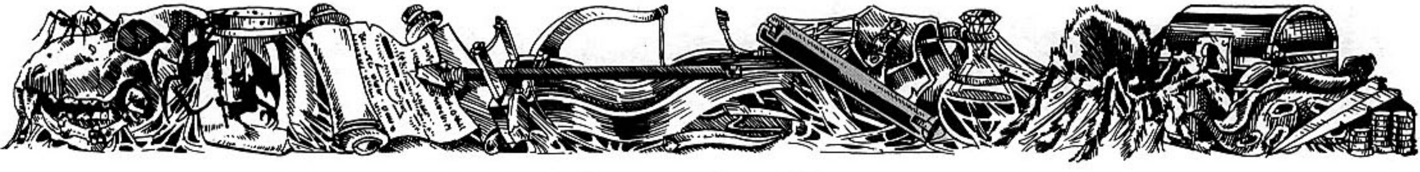
Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures.



Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, un lycosid peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (60% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus ou 1 autre lycosid viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le lycosid peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante; le lycosid laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il peut projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 40 m). Tous les trois rounds, il peut produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Les toiles du lycosid n'ont que 50% de



chances de s'enflammer en présence de feu. Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

Le lycosid détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Personnalité : curieux, téméraire, concentré sur son sujet.

Équipement : épée courte +1.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée du temple présente de hauts plafonds en voûte et de nombreux vitraux. On ne trouve guère d'autres pierres que du marbre et du granit en ce lieu, et les vitraux, d'ailleurs peu plaisants à regarder (tous montrent des scènes de mort, de souffrances et de carnages) sont tous en *verre d'acier*. Ils rappelaient aux fidèles ce qui les attendait s'ils venaient à offenser leur dieu.

La clarté lunaire filtrée par les vitraux baigne l'intérieur du temple d'ombres brunes et bleutées. On y voit normalement à une quinzaine de mètres de distance. Le son se propage bien à ce niveau et une conversation normale est audible à plus de 20 m (on peut entendre le moindre combat en tout point de l'édifice, à moins qu'il n'y ait une porte fermée entre le lieu de l'affrontement et l'auditeur potentiel).

Téléporteurs : sur le plan, les ovales rouges accompagnés d'un "T" sont des téléporteurs. Ils ont l'apparence de fines plaques en laiton incrustées dans le sol et se déclenchent lorsque l'on se positionne dessus avant de se tourner vers l'ouest (si l'utilisateur potentiel marchait déjà en direction de l'ouest, il doit effectuer un tour complet sur lui-même). Un téléporteur fonctionne une fois par round et peut transporter une créature et jusqu'à 100 kg de poids additionnel (de l'équipement ou même d'autres êtres vivants). Tous les téléporteurs du rez-de-chaussée mènent en 19a ou en 19b (autant de chances pour l'un que pour l'autre).

Sur le Plan Primaire : rien ne subsiste que des gravats qui ne s'élèvent jamais à plus de 30 cm de hauteur. Ils sont toutefois assez peu stables et le plancher est fragilisé par endroits, ce qui rend les ruines très dangereuses. Quiconque s'approche à moins de 5 m d'un trou existant doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de provoquer un glissement de terrain qui le fait tomber à l'étage inférieur. Tout individu se trouvant à moins de 3 m de lui est également entraîné. La chute inflige 4d6 points de dégâts (1d6 en faisant appel à un sort de *feuille morte*). Un nain ou tout autre personnage apte à reconnaître les constructions instables possède les chances normales de déceler le danger.

L'abondance de gravats rend les PJ invisibles très faciles à repérer. Quiconque se trouve à moins de 15 m d'une créature invisible a en effet des chances de la détecter quand elle se déplace. Si Jory suit le groupe, il évite ce secteur.

Tous les téléporteurs ont été détruits, bien que des recherches diligentes permettent de remarquer la silhouette des plaques (considérez qu'il s'agit de passages secrets). Même dans ce cas, les téléporteurs ne peuvent fonctionner.

1. Entrée principale

Un large escalier s'élève de quelque 2,40 m pour atteindre un long mur lisse dans lequel s'ouvrent trois portes. Celle du centre, haute de 5,40 m et large de 3 m, se compose de deux battants en fer ornés de crânes grimaçants. Les deux autres sont similaires, mais plus modestes (2,40 m de haut sur 1,50 m de large).

Au-dessus des portes, une fresque représente toutes sortes de monstres et d'animaux carnivores dévorant leurs proies. Encore plus haut, des vautours en pierre semblent observer nos héros avec envie.

Aucune des trois portes n'est fermée. La porte centrale est tellement lourde qu'il faut réussir un jet d'enfoncer pour la pousser, mais les deux autres n'opposent pas la moindre résistance. Toutes s'ouvrent vers l'intérieur et sans un bruit.

Sur le Plan Primaire : il n'y a rien d'autre ici que l'escalier menant au parvis.

2. Bassin d'eau maudite

Sur votre droite se trouve une pièce ronde large de plusieurs pas. Mis à niveau avec le plancher, un bassin octogonal à la margelle en cuivre poli occupe une grande partie de cette salle. Le bassin est profond d'une quinzaine de centimètres et, tout comme la margelle, sa surface luit sous la clarté de la lune. Le plancher est couvert de carreaux noirs et lisses. Ils ont l'air sec mais glissant. Trois vitraux représentent des scènes de désastre aquatique : une crue, un raz-de-marée et un navire en train de couler.

Les visiteurs sont censés s'agenouiller devant le bassin et s'oindre de quelques gouttes d'eau prélevées à l'intérieur. Ce liquide est de l'eau maudite, dangereuse pour les paladins et les créatures des plans supérieurs. Un personnage normalement affecté par cette substance subit 1d6+1 points de dégâts s'il accomplit le rituel.

Si quelqu'un pénètre dans la pièce sans se prêter à cette cérémonie (ou si quiconque tente de détruire tout ou partie de la salle), l'esprit des eaux emprisonné dans le bassin attaque



aussitôt. Il est constitué d'eau maudite et inflige donc 1d6+1 points de dégâts à toute créature vulnérable à cette substance qu'il viendrait à mordre. Une telle personne entraînée dans le bassin par l'esprit des eaux subit 2d4+2 points de dégâts par round en plus des risques de noyade (voir ci-dessous).

La couche de cuivre recouvrant la margelle vaut 20-40 po et pèse environ 80 kg. Les carreaux sont de fines plaques d'obsidienne. Si les personnages les décollent avec délicatesse, ils peuvent récupérer 5d10 carreaux valant chacun 10 po.

Alerte : si le combat se prolonge et ne se déroule pas dans un silence presque total, les abishaïs de 4 viennent se joindre aux festivités.

Esprit des eaux (élémental, eau, créature apparentée) : CA 4; VD 12; DV 3+3; pv 18; TAC0 15; #AT 1; Dég noyade; AS noyade; DS immunités, régénération; faiblesses spécifiques : ralenti par un froid intense, tué par un sort de *purification de la nourriture et des boissons*; TA G (3 m de long); NM élite (13) Int haute (12); AL CM; PX 420; BM/101.

Notes : invisible lorsqu'il se trouve sous l'eau (*détection de l'invisibilité* ne révèle qu'une vague présence). Peut prendre la forme d'un serpent d'eau en 2 rounds. Toutes les créatures qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se voir entraînées sous l'eau. Une fois sous l'eau, un nouveau jet de sauvegarde contre la paralysie doit être réussi pour ne pas se noyer. S'échapper n'est possible que si l'esprit des eaux est tué ou temporairement dispersé.

N'est pas affecté par les attaques à base de feu s'il réussit son jet de sauvegarde (demi-dégâts dans le cas contraire). Les armes tranchantes et perforantes ne lui infligent que 1 point de dégâts par coup (et ce, quel que puisse être leur bonus éventuel). S'il tombe à 0 point de vie ou moins, n'est que dispersé et se reforme au bout de 2 rounds.

Sur le Plan Primaire : les personnages ne trouvent qu'un trou vide de forme octogonale dans le sol. La couche de cuivre recouvrant la margelle et les carreaux d'obsidienne ont disparu.

3. Petite chapelle

Cette salle circulaire s'orne d'un piédestal hexagonal haut d'une soixantaine de centimètres. Une petite statue d'une terrifiante divinité se dresse sur chacun des côtés de l'hexagone, toutes les six représentant la même entité sous des apparences différentes mais toujours inquiétantes. Il y a là un juge à l'air sévère, un bourreau, un chasseur, un guerrier, un squelette en robe et un assassin. Un petit bassin est creusé au pied de chaque statue et un banc de pierre lui fait face.

Les cinq vitraux de la pièce représentent des scènes de destruction incorporant toutes un élément humain : une cité tombant entre les mains d'une armée d'envahisseurs, une pendaison, un meurtre, plusieurs victimes d'une épidémie et une émeute.

Quiconque venait autrefois dans cette salle pouvait s'asseoir et méditer en privé ou prier le dieu du temple pour obtenir sa protection. Les bassins situés au pied des statues dégagent une aura de mal et de magie (de type altération). Les fidèles pouvaient y déposer de petits sacrifices pour s'attirer la faveur du dieu. Les bassins fonctionnent toujours. Quiconque les endommage ou tente de les profaner à l'aide d'eau bénite se voit affecté par une *malédiction* (sans jet de sauvegarde) durant une journée entière ou jusqu'à ce qu'elle soit contrée par un sort de *délivrance de la malédiction*. Ce dernier n'est toutefois pas assuré de fonctionner car il a 5 % de chances d'échouer par niveau de différence entre celui du jeteur de sorts et celui de la *malédiction* (20ème). Par exemple, un prêtre ou un magicien de niveau 12 a 40 % de chances d'échouer.

Les fidèles qui offrent en sacrifice à leur divinité un objet magique (potions et parchemins inclus) ou un bijou (pierre précieuse, etc.) d'une valeur de 300 po ou plus bénéficient d'un sort de *prière* pendant vingt-quatre heures. Tout ce qui est déposé dans l'un des bassins disparaît aussitôt (l'objet part dans un autre plan). Le sort *prière* est jeté au 20ème niveau, mais il devient immédiatement une *malédiction* si celui qui en bénéficie vient à attaquer le grand prêtre, Deitrich, ou encore à profaner cette salle ou les lieux 5, 6, 8 ou 12.

Alerte : chaque tour que les personnages passent dans cette pièce, il y a une chance sur six (cumulable) que Deitrich fasse son apparition (voir 9).

Sur le Plan Primaire : il n'y a plus rien d'autre que le piédestal et quelques morceaux informes de statues.

4. Nef

Cette salle gigantesque possède un plafond en voûte haut de 12 m au niveau des murs, et du double environ en son point le plus élevé. Les vitraux représentent tous des mortels qui ont impressionné le dieu du temple autrefois : des généraux avides de batailles, des rois tyranniques, des magiciens fourbes, et ainsi de suite.

Cinq abishaïs ont été postés ici afin d'empêcher d'éventuels intrus d'entrer. Dès que quelqu'un pénètre dans la nef, quatre d'entre eux attaquent en piqué tandis que le cinquième va prévenir Ulthut. Ces baatezus n'ont aucune envie de se retrouver pris dans un combat prolongé et ont recours à la ruse si l'affrontement n'est pas en leur faveur (utilisant pour cela leurs illusions et leurs pouvoirs de *changement d'apparence* et de *charme*). Si leurs adversaires sont trop forts pour eux, ils s'enfuient par le biais des téléporteurs situés à l'extrémité occidentale de la nef ou près des salles 2 et 3. Deux



abishaïs peuvent utiliser un même téléporteur dans un round donné.

Alerte : s'il est prévenu par le cinquième abishaï, Ulthut vient espionner les personnages sous couvert d'un sort d'*invisibilité majeure*. Et même s'il n'est pas alerté, il y a une chance sur six (cumulable) qu'il arrive dans la nef chaque tour que les PJ passent ici (voir 10 pour de plus amples détails).

Abishaïs noirs (baatezu, abishaï, noir) (5) : CA 5; VD 9, vl 12 (C); DV 4+1; pv 19 chacun; TAC0 17; #AT 3; Dég 1d4/1d4/1d4+1 (griffes/griffes/queue); AS pouvoirs assimilables à des sorts, *portail*, poison; DS immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1, immunités, régénération; faiblesses spécifiques : les armes en argent leur infligent des dégâts normaux, affectés par l'eau bénite; RM 30 %; TA G (2,40 m); NM moyen (10); Int moyenne (9); AL LM; PX 7000 chacun; BM/16.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts : *animation des morts, changement d'apparence, charme-personne, flammes, illusion majeure, peur, pyrotechnie, téléportation sans erreur* (à volonté); *connaissance des alignements, infravision* sur 30 m (en permanence).

Quiconque est touché par la queue d'un abishaï doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de décéder dès le round suivant.

Lorsqu'un abishaï attaque en piqué, il le fait à +2 au toucher et inflige des dégâts doublés mais ne peut attaquer avec sa queue.

Ces monstres peuvent ouvrir un *portail* par jour et ont alors 60 % de chances d'appeler 2-12 lémures et 30 % de chances de convoquer 1-3 autres abishaïs.

Immunisés contre le feu et le poison. Le froid et les gaz leur infligent des demi-dégâts. Se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round. Une fiole d'eau bénite leur occasionne 2d4 points de dégâts qui ne peuvent être soignés par régénération.

Sur le Plan Primaire : il n'y a plus ici que la base déchiquetée des colonnes et quelques bouts de verre teinté ayant perdu son enchantement de *verre d'acier*. Les trous dans le sol permettent d'accéder en 20, 6 m plus bas. Reportez-vous page 24 pour de plus amples détails concernant les dangers que présentent ces trous.

5. Grand autel

C'est du haut de cette estrade surélevée de 5 m par rapport au niveau du sol que les prêtres du temple s'adressaient à leur congrégation. Il est impossible d'accéder à l'estrade autrement que par le biais du téléporteur, ce qui permettait aux prêtres d'apparaître (et de disparaître) de manière très impressionnante. Les personnages peuvent se rendre sur l'estrade en volant ou en l'escaladant.

Le seul toit qui domine cette partie du temple est celui de la tour centrale, qui se dresse à plus de 60 m du sol (le balcon 14 n'est toutefois qu'à 7,50 m au-dessus de l'estrade).

L'imposante statue qui surplombe l'autel fait elle aussi dans les 7,50 m mais n'a rien de remarquable. Si les personnages ne reculent devant aucun effort et parviennent à la récupérer, ils en tirent approximativement 10 000 po. Elle représente le dieu sous sa forme d'avatar la plus courante.

L'autel mesure un petit mètre de haut. Il est composé de stries de marbre noir et de granit rouge et l'on a fixé sur sa face supérieure trois paires de menottes idéalement placées pour permettre d'enchaîner une créature de taille P, M ou L. Tout autour de l'autel, une rigole mène à un trou qui aboutit en 18.

Au nord de l'autel, une trappe secrète s'ouvre sur une glissière conduisant elle aussi en 18. Il est possible de l'ouvrir en appuyant sur une aspérité dans le coin nord-ouest de l'autel. On peut découvrir ce passage en réussissant à trouver un passage secret, soit dans le sol de l'estrade, au nord de l'autel (ce qui révèle la trappe), soit sur la face nord de l'autel lui-même (ce qui permet de détecter l'aspérité). La trappe ne peut être ouverte que de la manière indiquée ci-dessus ou grâce à un sort d'*ouverture*. Tout individu se tenant au nord de l'autel lorsque quelqu'un appuie sur l'aspérité doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour ne pas dévaler la glissière jusqu'en 18, où il aboutit au beau milieu d'un bassin de limon ver.

Alerte : les abishaïs de 4 attaquent quiconque commence à fureter autour de l'autel. Chaque tour qu'ils passent dans cette pièce, les personnages ont une chance sur six (cumulable) que Deitrich patrouille par ici (voir 9).

Sur le Plan Primaire : l'autel et la statue ont été totalement détruits, et l'estrade n'est plus qu'un tas de gravats. La glissière menant en 18 n'est plus qu'un trou totalement bouché par un grand nombre de pierres et autres débris.

5a. Cage de l'autel

Le plafond est haut de 6 m en ce point. Deux statues en bronze représentant la divinité, parée pour le combat, se tiennent tournées vers l'ouest entre l'estrade et une lourde barrière métallique. Les extrémités nord et sud de cette cage en acier s'ornent de gonds et de serrures, comme s'il y avait une porte (similaire à une porte de prison) de chaque côté, mais il s'agit là d'un trompe-l'œil servant à rappeler aux fidèles que les prêtres du temple sont les seuls gardiens des mystères du dieu. Cela permet également de faire perdre du temps à un apprenti cambrioleur qui se serait mal informé et chercherait à crocheter ces serrures (elles sont bel et bien réelles mais ne sont reliées à rien).

Les statues valent chacune 5000 po pour un collectionneur d'objets d'art. Elles pèsent 1 tonne pièce.



Sur le Plan Primaire : il n'y a rien d'autre ici que l'extrémité inférieure des barreaux, qui sortent du sol sur quelques centimètres.

6. Petit autel

Cette salle est dotée d'un plafond haut de 12 m et d'un balcon à 6 m du sol. Les prêtres y disaient des messes et y effectuaient des cérémonies qui ne concernaient pas l'ensemble de la congrégation, comme les rites funéraires et les rares sorts utiles que l'on pouvait parfois les convaincre de jeter.

Les vitraux représentent des scènes des plans inférieurs. Le premier montre une armée de baatezus en marche, le deuxième un trio de guenaudes noires montées sur des palefrois et le troisième des bateliers remontant le Styx.

L'estrade de l'autel est haute d'une soixantaine de centimètres. Cet autel est semblable à celui de 5, sans les menottes et la rigole. Un large plateau en or et sept bougeoirs en adamantite sont posés dessus. Ces objets ne sont pas magiques, mais le plateau vaut 2000 po et les bougeoirs 250 po pièce. Le plateau pèse 2 kg ; chaque bougeoir, 0,5 kg.

Sur le Plan Primaire : l'autel a été déplacé et fortement craquelé. C'est désormais le point culminant de l'édifice.

7. Cloître

Le jardin du cloître est agréable et couvert d'une pelouse bien verte. Les trous mènent aux tunnels des rats (21). Trois rats géants sont en train de fureter dans le secteur, mais ils disparaissent dans les trous au moindre bruit, à moins que les personnages ne parviennent à les surprendre. En cas de combat, utilisez les caractéristiques indiquées en 21.

Alerte : le moindre bruit fait en ce lieu alerte les nécrophages, qui sortent aussitôt de leurs cellules (voir 7a). De plus, chaque tour passé en ce lieu, les personnages ont une chance sur six (cumulable) de voir Ulthut apparaître (voir 10).

Sur le Plan Primaire : il y a également des trous et des rats ici, mais ces créatures ne sont pas les mêmes que celles de la dimension de poche. Tuer ces monstres n'élimine pas ceux de la dimension de poche, et vice versa.

7a. Cellules

Un nécrophage réside dans chacune de ces cellules. Comme le temple est extrêmement maléfique, ces morts-vivants sont repoussés comme des spectres. Mais même si la tentative de vade retro est couronnée de succès, le nombre de nécrophages affectés est diminué de deux (si le résultat final est égal à 0, aucun monstre n'est affecté).

Tout nécrophage repoussé retourne dans sa cellule. Si les PJ les poursuivent, ils reprennent la lutte et le vade retro n'a plus aucun effet sur eux. Il est par contre possible de les obliger à rester dans leurs pièces respectives.

Ces cellules logeaient autrefois la majorité des prêtres du temple. Chacune contient un lit, une commode pleine de vêtements sacerdotaux et un symbole maudit en argent. Meubles et habits sont sans la moindre valeur, mais chaque symbole vaut 25 po.

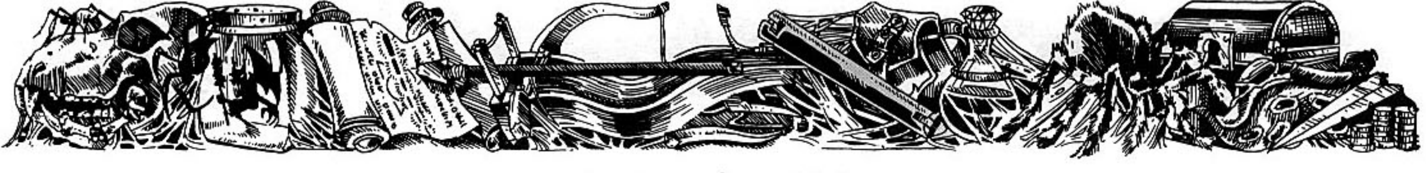
Nécrophages (9) : CA 5 ; VD 12 ; DV 4+3 ; pv 23 chacun ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (contact) ; AS le moindre contact fait perdre 1 niveau ; DS immunités, immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1 ; faiblesses spécifiques : affectés par l'eau bénite et le vade retro (comme des spectres) ; TA M (1,50 m) ; NM élite (14) ; Int moyenne (9) ; AL LM ; PX 1400 chacun ; BM/270.

Notes : chaque fois qu'il touche, un nécrophage draine 1 niveau à son adversaire.

Immunisés contre le froid, le poison, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts.

Sur le Plan Primaire : les cellules ont été mises à sac et ne contiennent plus que quelques copeaux de bois.





8. Chapelle principale

La porte à double battant menant dans cette salle est semblable à celle que l'on trouve en 1 et les personnages doivent là aussi réussir un jet d'enfoncer pour la pousser. Le plancher de la pièce est situé à 5 m environ sous le niveau du sol du reste du bâtiment. Les estrades font dans les 60 cm de haut et les autels sont semblables à celui de 5, mais sans les menottes et la rigole.

Tous les vitraux représentent des prêtres faisant appel à leur magie pour vaincre leurs adversaires. Sur le premier, on voit un prêtre diriger une horde de morts-vivants ; sur le deuxième, il réduit son ennemi en poussière ; sur le troisième, il envoie une nuée d'insectes sur un groupe d'orques et, sur le dernier, il inscrit un symbole dans l'air face à un dragon terrifié par la puissance du dieu du prêtre.

Les prêtres dirigeaient dans cette chapelle les services trop importants pour le petit autel (6) mais pas assez pour le grand autel (5). Ils venaient également ici pour les cérémonies secrètes, par exemple lorsqu'ils accueillaient des novices dans leurs rangs. L'autel situé le plus au sud était également utilisé pour enchanter les objets.

Sur le Plan Primaire : la partie basse de cette salle est complètement remplie de gravats.

9. Quartiers du grand prêtre

Deitrich, grand prêtre du temple, a été tué lors de l'assaut des araygnées-démons, mais il continue néanmoins de garder l'édifice. Suite à un rite funéraire élaboré, Deitrich est devenu une momie (pas une abomination couverte de bandelettes, mais un homme au teint cadavérique, aux yeux rouges et à la voix fantomatique). Ses cheveux bruns grisonnants étaient autrefois coupés au rasoir mais sont devenus un peu hirsutes et bouclés depuis son retour d'entre les morts. Il porte une robe noire très près du corps au capuchon rabattu et arborant une tête de mort argentée au niveau du sein gauche. Il a également une masse, qu'il utilise rarement, et un ceinturon à compartiments lui permettant de ranger ses composants pour sorts et d'autres objets de petite taille. Il se déplace toujours pieds nus.

Deitrich réside dans cette chambre meublée d'un lit à baldaquin, d'un divan confortable et d'un bureau en teck (ce dernier pèse un peu moins de 35 kg et vaut 150 po). Les fenêtres sont en verre ordinaire, protégé par un sort de *verre d'acier*. Le plafond en demi-voûte de la pièce s'élève à 3,60 m au niveau des murs extérieurs et à près de 6 m au niveau de la paroi intérieure. C'est le paradis des courants d'air, mais Deitrich ne s'en aperçoit guère depuis qu'il est devenu momie.

Le grand prêtre passe le plus clair de son temps allongé sur le lit ou le divan, à ressasser sa vie passée. Mais il ne dort jamais. Toutes les heures, il utilise les téléporteurs pour effectuer une ronde comprenant les secteurs 3, 5 et 15.

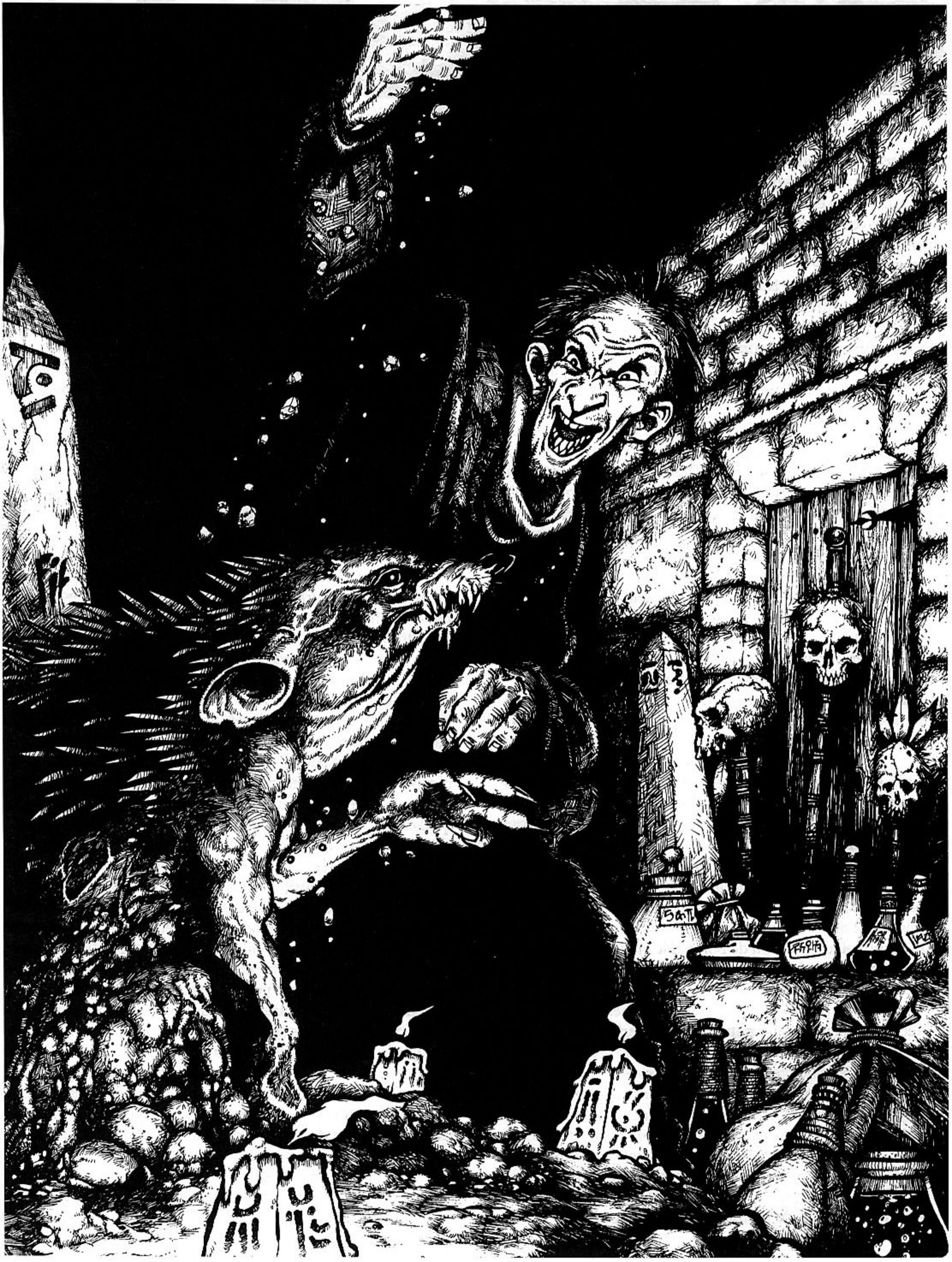
S'il se rend compte que des intrus ont pénétré dans le temple, il se protège à l'aide de *protection contre la foudre, action libre* et *immunité contre les sorts (projectile magique)*, puis se rend en 12 afin de jeter *bénitier magique* (en utilisant l'eau maudite se trouvant sur place). Il se sert de ce sort pour localiser les personnages, puis se rend le plus près possible d'eux à l'aide des téléporteurs. Juste avant de se téléporter pour la dernière fois, il effectue une brève pause pour jeter *détection de la magie*. Si les PJ le surprennent, il s'enfuit grâce au plus proche téléporteur et revient les affronter après s'être protégé comme indiqué ci-dessus. S'ils tentent de l'empêcher de s'enfuir, il essaye d'en entraîner un avec lui afin de l'affronter seul à seul (considérez qu'il s'agit là d'une attaque de type lutte, dont l'adversaire ne disposerait pas d'une contre-attaque automatique).

Lorsqu'il observe directement les personnages (pas par le biais de son *bénitier magique*), Deitrich sait immédiatement si certains d'entre eux ont reçu une *prière* ou ont été maudits en 3. Si aucun n'est sous l'effet d'une *malédiction* et s'il y en a au moins un qui a reçu une *prière*, Deitrich se fait connaître avant d'ouvrir les hostilités. Son *anneau de vérité* lui révèle aussitôt si les PJ lui mentent, et il leur demande sans détour si c'est le *Sceptre* qui les amène ici. Si nos héros gardent leur calme et lui répondent par l'affirmative, il leur demande de l'attendre ici et revient avec Ulthut.

Lorsqu'il doit combattre, Ulthut préfère affaiblir ses adversaires avec ses sorts de *colonne de feu*. Si possible, il concentre ses attaques sur les personnages qui ont été maudits et ne s'en prend pas à ceux qui ont reçu une *prière* sauf s'ils l'agressent (auquel cas ils deviennent également maudits). Il laisse les PJ s'approcher au corps à corps afin de pouvoir délivrer quelques coups et ainsi infecter nos héros. Après quelques rounds de combat, il fuit par le biais du plus proche téléporteur puis revient en jetant d'autres sorts. Si les personnages se trouvent sous l'effet d'un sort de *hâte*, il tente de le dissiper. Enfin, si les PJ prennent les téléporteurs à sa suite, il laisse une *wiverne de garde* ou une *barrière acérée* derrière lui (voir 19).

Deitrich (momie royale) : CA -1 (armure naturelle et *anneau de protection* +3) ; VD 9 ; DV 8+3 ; pv 40 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3d6 (contact) ; AS pourrissement de momie, terreur, sorts ; DS immunités, uniquement touché par les armes en fer ou dont le bonus est au moins égal à +2, toutes les attaques physiques ne lui infligent que des demi-dégâts, ne peut être tourné ; faiblesses spécifiques : affecté par l'eau bénite, l'électricité lui inflige 150 % des dégâts normaux ; TA M (1,80 m) ; NM fanatique (17) ; Int géniale (17) ; AL LM ; PX 8000 ; BM/252.

Notes : le simple fait de toucher Deitrich inflige une terrible maladie fatale en 1d12 jours. Une créature infectée ne peut être soignée par des sorts de soins, à l'exception de *régénération*, et ne récupère ses points de vie qu'à 10 % du rythme normal. L'infection peut être temporairement stoppée par une série de *guérisons des maladies* (un sort par jour écoulé depuis que la maladie a été contractée), mais





aucun traitement non-magique n'est efficace. Vingt-quatre heures après avoir été blessé par Deitrich, une créature perd 1 point de Force et de Constitution, ainsi que 2 points de Charisme (ces points ne peuvent être récupérés que par un *souhait*). Quiconque aperçoit Deitrich doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -1 sous peine d'être paralysé par la terreur pendant 1d6 rounds.

Immunisé contre le froid, le feu, le poison, la paralysie et les sorts de type *sommeil, charme* et *immobilisation*. +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques mentales (Sagesse élevée). Une fiole d'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts. Tous les dégâts provoqués par des attaques physiques sont réduits de moitié.

FOR 19, DEX 10, CON 15, INT 17, SAG 18, CHA 11.

Personnalité : impitoyable, cruel, avide.

Sorts (prêtre de niveau 16 ; 9/9/8/7/4/3/1) : 1) *détection de la magie** (x4), *imprécation* (x4), *protection contre le bien* ; 2) *connaissance des alignements* (x2), *silence sur 5 mètres* (x4), *wiverne de garde* (x3) ; 3) *dissipation de la magie* (x3), *façonnage de la pierre, malédiction* (x2), *prière* (x2) ; 4) *action libre**, *baragouinage, blessures sérieuses* (x3), *immunité contre les sorts**, *protection contre la foudre** ; 5) *bénitier magique**, *colonne de feu* (x2), *mise à mort* ; 6) *barrière acérée* (x2), *mot de rappel* ; 7) *destruction*.

* Sorts jetés par avance.

Équipement : anneau de protection +3, masse de fantassin +2, parchemin pour prêtre (*vision véritable*), *potion de lévitation, potion de rapidité, anneau de vérité*, clefs des portes menant en 12, 17 et 19.

Sur le Plan Primaire : il ne reste plus ici qu'un morceau de l'âtre de la cheminée.

10. Quartiers du maître

Cette chambre est semblable à la précédente. Elle accueillait autrefois l'assistant de Deitrich, qui s'occupait des novices du temple. C'est aujourd'hui les quartiers d'Ulthut.

Un grand feu de charbon de bois brûle en permanence dans la cheminée (et génère une grande quantité de fumée). Lorsque Ulthut a envie de dormir, il éparpille les braises par terre et éternue pour les éteindre. Il y a en permanence dans la pièce un nuage de suie noire qui salit tout ce qui entre (et fait abondamment tousser les créatures ayant besoin de respirer). Tout personnage passant plus de deux rounds dans cette salle doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. S'il le rate, il est pris de violentes quintes de toux épisodiques au cours des vingt-quatre heures à venir. Durant cette période, toute situation de stress l'oblige à réussir un nouveau jet de sauvegarde contre le poison, sans quoi il se met aussitôt à tousser d'abondance, ce qui l'empêche de jeter des sorts et lui inflige un malus de +2 à l'initiative et de -2 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'à ses tests de caractéristiques.

Il y a 25 % de chances qu'Ulthut se trouve ici à se reposer sur ses braises lorsque les PJ arrivent. Dans le cas contraire, il effectue une ronde dans le temple. Il fait appel à son pouvoir de *téléportation sans erreur* pour se rendre en 14 et en 7, puis va discuter avec les abishaïs en 4, se rend en 17a afin de tourmenter l'enlaceur en jetant un ou deux sorts de *flammes* et finit par passer une petite heure en 11 avant de recommencer son circuit.

Dès qu'il apprend que des intrus ont pénétré dans le temple, il observe les personnages grâce à ses pouvoirs de *détection de l'invisibilité* et de *connaissance des alignements* avant d'agir. Si le groupe est principalement composé de PJ chaotiques (ou dont il ne parvient pas à lire l'alignement), il attaque pour tuer. Si les personnages sont en majorité neutres ou loyaux, il est prêt à négocier avec eux, mais préfère commencer par s'amuser un peu à leurs dépends.

Note : quiconque possède un segment du *Sceptre* est automatiquement loyal.

Lorsqu'il a décidé d'attaquer, Ulthut jette *invisibilité majeure*, se téléporte là où se trouvent les personnages (il lui faudra peut-être recommencer à plusieurs reprises avant de les trouver) et ouvre les hostilités avec une *boule de feu* (raison amplement suffisante pour accorder aux PJ une chance de détecter l'invisibilité). Si nos héros sont déjà en train d'affronter Deitrich, Ulthut les trouve sans la moindre difficulté. Une fois sa *boule de feu* jetée, le diantrefosse se rapproche des personnages dans l'espoir que son aura de *terreur* les dispersera. Il combat ensuite au corps à corps jusqu'à subir au moins 20 points de dégâts, après quoi il se téléporte au loin et attend d'avoir récupéré son maximum de points de vie avant de revenir à la charge. S'il est blessé par de l'eau bénite, il est dans l'incapacité de récupérer par régénération les points de vie en question. Ulthut harcèle les PJ jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou qu'ils aient fui la dimension de poche. Si nos héros le traquent alors qu'il est en train de se régénérer, il tente de se cacher dans l'escalier secret (19c). S'ils parviennent tout de même à le dénicher, il se téléporte jusqu'à l'une des cellules du cloître (7a).

S'il n'a pas l'intention de tuer les personnages, Ulthut prend forme humaine (*métamorphose*) et se montre, puis leur demande ce qui peut bien les amener en ce lieu (il sait pertinemment qu'ils viennent chercher le sixième segment du *Sceptre*, car ils n'auraient jamais pu entrer s'ils ne possédaient pas au moins un des autres morceaux). Tandis qu'il parle, une armée de nécrophages se met en ordre de bataille derrière lui. Il s'agit là d'une *illusion majeure* destinée à évaluer le sang-froid du groupe. Si les personnages sont prêts à négocier, le diantrefosse est d'accord pour leur donner le sixième segment du *Sceptre*, à condition qu'ils répondent de manière satisfaisante aux deux questions suivantes :

- "Savez-vous à quoi vous avez affaire ?"

Ulthut veut savoir si les PJ sont vraiment conscients de ce qu'est le *Sceptre aux Sept Morceaux*. Il est prêt à combler leurs lacunes (le diantrefosse connaît en effet l'histoire de l'artefact et



l'ensemble de ses pouvoirs). Il leur indique sa bibliothèque (11) s'ils n'ont pas encore découvert comment assembler le *Sceptre*. Il est même prêt à faire don de quelques-uns de ses cheveux s'ils en ont besoin pour tracer les glyphes, mais il les prévient de ne les utiliser que de cette manière, et d'aucune autre.

• "Qu'avez-vous l'intention de faire avec le *Sceptre*?"

Ulthut n'a aucune intention de remettre son morceau de l'artefact à des PJ qui ne voudraient pas ensuite se rendre dans le Pandémonium pour récupérer l'ultime segment. Il se moque qu'ils attaquent Miska ou pas. Mais si les personnages lui laissent entendre qu'ils désirent récupérer toutes les parties de l'artefact pour empêcher la Reine du Chaos de les obtenir, il utilise son pouvoir de *suggestion* pour les inciter à laisser ici les segments qu'ils détiennent, puisque la reine ne peut pénétrer dans cette dimension de poche. Il s'agit là d'une *suggestion* on ne peut plus raisonnable, et le personnage que le sort prend pour cible subit donc un malus de -4 au jet de sauvegarde (en remettant au diantrefosse tous leurs segments du *Sceptre*, les PJ seront incapables de ressortir par le portail).

Note : les personnages ont la possibilité de quitter la dimension de poche par le biais d'un *changement de plan* ou sort similaire. Tout PJ détenant au moins trois morceaux du *Sceptre* ne peut accepter de s'en séparer, même s'il se retrouve charmé (voir le **Livre III**, page 10 pour de plus amples détails).

Ulthut (baatezu, diantrefosse) : CA -5 (-9 grâce à son sort d'*invisibilité majeure*; VD 15, vl 24 (C); DV 13; pv 65; TAC0 7 (-1 avec son bonus de Force et sa *massue +5*; #AT 6; Dég 1d4/1d4/1d6/1d6+12/2d6/2d4 (aile/aile/griffes/*massue +5* + bonus de Force/morsure/queue); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, constriction; DS immunités, immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +3, régénération, ne peut être repoussé; faiblesses spécifiques : les armes en argent lui infligent des dégâts normaux, affecté par l'eau bénite; RM 50 %; TA G (3,60 m); NM sans peur (20); Int géniale (18); AL LM; PX 21 000; BM/16.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 15ème niveau) : *animation des morts, boule de feu, charme-personne, détection de la magie, détection de l'invisibilité, flammes, illusion majeure, immobilisation des personnes, invisibilité majeure, métamorphose, mur de feu, pyrotechnie, suggestion* et *téléportation sans erreur* (à volonté); *symbole de douleur* (une fois par jour); *souhait* (une fois par an); *connaissance des alignements, infravision* sur 30 m (permanent); aura de *terreur* (6 m de rayon; peut être supprimée à volonté).

Après avoir touché un adversaire avec sa queue, le diantrefosse l'enserre, lui infligeant 2d4 points de dégâts par round. Un personnage peut se libérer en réussissant un test de Force, ce qui compte pour une action.

Peut ouvrir un *portail* par round (succès automatique) avec possibilité d'appeler deux baatezus inférieurs ou un baatezu supérieur.

Immunisé contre le feu et le poison. Le froid et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts. Se régénère au rythme de 2 points par round. Une fiole d'eau bénite lui occasionne 1d6+1 points de dégâts, et cette blessure ne peut être soignée par régénération.

Caractère : rusé, soupçonneux.

Équipement : sixième segment du *Sceptre aux Sept Morceaux, massue +5*.

Sur le Plan Primaire : il ne reste plus qu'un plancher à nu.

11. Bibliothèque

Les prêtres du temple possédaient toute une série d'écrits à caractère religieux. Désormais, les étagères sont chargées de vieux tomes poussiéreux. La plupart ne sont là que pour la décoration; ils ne contiennent pas une ligne de texte. Si les personnages mènent des recherches approfondies, ils peuvent découvrir six volumes traitant du *Sceptre aux Sept Morceaux*. Ulthut les a rédigés en personne depuis qu'il garde le sixième segment. Il a juste omis de signaler les effets secondaires de l'artefact et le fait que la Reine du Chaos peut détecter si quelqu'un s'en sert.

Ceci mis à part, cette pièce est semblable aux deux précédentes (9 et 10).

Alerte : si Ulthut n'est pas en train de se reposer dans ses quartiers, il y a 25 % de chances qu'il soit en train de compulser l'un des ouvrages de la bibliothèque. Sinon, chaque tour passé dans cette pièce, les personnages ont une chance sur six (cumulable) de le voir arriver.

Sur le Plan Primaire : il ne reste plus qu'un plancher couvert de gravats. Si les personnages fouillent cette "salle", ils peuvent y découvrir un ou deux morceaux de parchemin en état de décomposition avancée. Quelques mots sont encore lisibles, mais rien d'intéressant.

12. Sacristie

La porte à double battant menant à cette pièce est fermée à double tour et c'est Deitrich qui en détient la clef. On peut l'ouvrir grâce à une tentative de crochetage réussi, un jet d'enfoncer ou un sort d'*ouverture*.

La salle que vous découvrez de l'autre côté de la porte à double battant est octogonale et fait une douzaine de pas de diamètre. Une fontaine en pierre à deux étages en occupe la partie centrale, de multiples orifices permettant à l'eau de passer du bassin supérieur à l'inférieur. À droite de la fontaine, un petit bénitier en argent est posé sur un piédestal en bois poli. À gauche, il y a une armoire dont les portes entrouvertes montrent plusieurs étagères





remplies de bougies, blocs d'encens et autres vêtements pliés avec soin. Plusieurs robes sont également pendues dans ce meuble et d'autres sont même accrochées aux portes elles-mêmes. De l'autre côté de la fontaine, trois vitraux représentent des prêtres châtiés par leur dieu. Le premier montre un prêtre, symbole sacré brandi, qui essaye vainement d'invoquer un sort alors qu'un dragon s'approche pour le dévorer; le deuxième, une horde de morts-vivants qui ignore les directives de l'homme et le déchiquette vivant; enfin le troisième, une prêtresse qui se fait volatiliser par un éclair tombé du ciel.

Au cours de l'un de ses rares voyages en dehors de la dimension de poche, Ulthut a capturé quatre manteleurs qui gardent désormais cette pièce. Ils se cachent parmi les robes de l'armoire et attendent que les PJ entrent dans la salle pour les attaquer. À moins que quelqu'un ne cesse de surveiller l'armoire, ils peuvent le faire librement une fois avant même que vous ayez à jeter les dés pour voir si le groupe est surpris. Ils combattent jusqu'à la mort.

C'est ici que les prêtres du temple se préparaient avant de diriger la messe ou de pratiquer leurs rites. Les vitraux étaient là pour leur rappeler quel serait leur sort s'ils venaient à décevoir leur dieu.

La grande fontaine faisait partie d'un rite de purification. Un petit portail enchanté d'une dizaine de centimètres de large amène de l'eau du Plan Élémentaire de l'Eau et un autre l'y renvoie (les personnages ont là un moyen de quitter la dimension de poche s'ils sont capables de prendre une forme assez petite pour pouvoir passer; le trajet ne dure que 1 tour, mais survivre dans le Plan Élémentaire de l'Eau ne sera pas une sinécure pour nos héros).

Le bénitier est maudit et Deitrich l'utilise encore de temps en temps pour créer de l'eau maudite. Associé à son piédestal en teck, il pèse une quarantaine de kilos et vaut 2800 po (s'il est détruit, le bénitier peut rapporter 1100 po; il s'agit là de la valeur des matériaux bruts).

L'armoire contient des vêtements sacerdotaux, des bougies et de l'encens. Tout cela pèse un total de 35 kg pour une valeur globale de 150 po.

Il y a une trappe secrète à l'extrémité est de la pièce. Elle est fermée à clef (cette clef est, elle aussi, en possession de Deitrich) mais peut être ouverte par un jet de crochetage ou un sort d'*ouverture*. Elle permet d'accéder à un compartiment profond d'une soixantaine de centimètres qui contient six calices et quatre chasubles. Les calices ont une valeur respective de 150, 240, 670, 1500, 5000 et 10000 po. Chaque chasuble vaut 400 po.

Manteleurs (4) : CA 6 (1 grâce à leur faculté de modifier les ombres); VD 1, vl 15 (D); DV 6; pv 30 chacun; TAC0 13; #AT 2 + spécial; Dég 1d6/1d6 + spécial; AS gémissement; DS modification des ombres; TA G (2,40 m de long); NM élite (13); Int supérieure (13); AL CN; PX 1400 chacun; BM/241.

Notes : un manteleur peut se lancer sur sa proie (considérez qu'il s'agit d'une charge), l'envelopper et la mordre pour un total de 1d4 points de dégâts plus 1 point par point de CA sans ajustement ni bouclier (les dégâts sont automatiques après le premier round). Attaque deux fois par round à l'aide de sa queue, qui est CA 1 et a 16 pv. La moitié des dégâts infligés à un manteleur enveloppé autour de sa proie est transmise à cette dernière.

Peut gémir une fois par round à intensité variable. 1) Basse : engourdit l'esprit, ce qui impose un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts des créatures qui affrontent le manteleur. S'il gémit à cette intensité pendant 6 rounds de suite, ses adversaires deviennent incapables d'attaquer ou de se défendre. 2) Intermédiaire : effet de *terreur* dans un diamètre de 10 m (il faut réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas s'enfuir pendant 2 rounds). 3) Élevée : cône de nausée et de faiblesse long de 10 m et large de 6 m à sa base (en cas de jet de sauvegarde raté contre le poison, incapacité à combattre pendant 1d4+1 rounds). 4) Ultra-élevée : *immobilisation des personnes*, une seule cible, portée 10 m, durée 5 rounds. (Un sort de *neutralisation du poison* soigne les effets de n'importe quelle intensité de gémissement.)

Modification des ombres (une fois par round). Peut limiter le champ de vision de ses adversaires, ce qui le rend CA 1, ou créer 1d4+2 faux manteleurs (comme avec un sort d'*image miroir*). Un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle* jeté directement sur le manteleur l'aveugle et l'empêche de se servir de cette faculté.

Sur le Plan Primaire : une partie de la fontaine subsiste encore. La trappe secrète a été ouverte, mais le compartiment est vide.

Étage supérieur

Cet étage n'existe pas sur le Plan Primaire; il a été abattu avec les murs de l'édifice. Dans la dimension de poche, toutes les pièces ont un parquet en bois. On a l'impression de s'y déplacer en silence, et pourtant quiconque se trouve au rez-de-chaussée entend clairement le moindre pas. Les occupants actuels savent comment négocier ces parquets sans se faire repérer (pour la plupart, ils volent au-dessus). À l'exception des roublards qui réussissent leur tentative de déplacement silencieux, tous les autres personnages font du bruit (même les races de demi-humains habituées à se mouvoir en silence). Les deux téléporteurs de cet étage ont la même apparence que ceux du rez-de-chaussée et le même leur fonctionnement. Aucune des portes n'est fermée à clef. Toutes s'ouvrent sans le moindre problème.



13. Toit

Cette partie du toit est plate et couverte de fines couches de plomb. Les autres portions sont très inclinées et extrêmement glissantes. Quiconque s'y aventure chute jusqu'au sol, 6 m plus bas. Roublards et montagnards peuvent éventuellement les négocier en réussissant un jet de grimper ou un test d'alpinisme (à condition de disposer du matériel nécessaire).

14. Balcon du grand autel

Les prêtres du temple venaient ici afin d'assister aux messes et cérémonies conduites en 5.

De ce balcon, on peut entendre tout ce qui se dit en 2-6, et même en 8-12 si les portes ne sont pas fermées. L'autel est visible 7,50 m plus bas et le sommet de la tour se dresse à près de 45 m plus haut. Il n'y a rien à l'intérieur.

Alerte : chaque tour passé dans cette salle, les personnages ont une chance sur six (cumulable) de voir Ulthut apparaître (voir 10).

15. Balcon du petit autel

Semblable au balcon précédent, celui-ci se trouve à 6 m audessus de l'autel 6.

Alerte : chaque tour passé dans cette salle, les personnages ont une chance sur six (cumulable) de recevoir la visite de Deitrich (voir 9).

16. Clochers

Dans le temple d'origine, le vent s'engouffrait par les fenêtres ouvertes et faisait sonner les cloches. Bien qu'assez faible, le bruit produit était extrêmement inquiétant. Chacun de ces deux clochers est doté de nombreuses cordes permettant de sonner les cloches une par une ou en groupe. Les cordes sont toutefois attachées à un système de roues et de poulies de manière à ce qu'elles produisent forcément un son triste et angoissant, et ce, quelle que soit la vigueur avec laquelle on les actionne.

Ulthut a recueilli une colonie de striges qui logent désormais entre les cloches. Dès qu'une créature vivante autre que le diantrefosse apparaît, ces petits monstres se ruent à l'assaut. Un sort tel que *mur de feu, flammes* ou *bouclier de feu* (flammes chaudes) les empêche d'approcher (Ulthut a fait appel à ses pouvoirs d'invocation du feu pour les conditionner à ne pas l'attaquer). Il y a quatorze striges par clocher.

Striges (28) : CA 8 ; VD 3, vl 18 (C) ; DV 1+1 ; pv 5 chacune ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; AS succion de sang ; TA Mi (60 cm d'envergure) ; NM moyen (8) ; Int animale (1) ; AL N ; PX 175 chacune ; BM/334.

Notes : une fois qu'une strige touche son adversaire, elle se fixe à lui et lui suce le sang au rythme de 1d4 points de dégâts par round. On ne peut la détacher qu'en la tuant. Si l'on rate une strige fixée à sa proie, il faut immédiatement effectuer un second jet d'attaque pour voir si le coup porte contre l'infortuné PJ (sans compter dans sa CA ses éventuels bonus de Dextérité et de bouclier). Une strige se détache d'elle-même après avoir bu pour 12 points de vie de sang.

Souterrains

Les plafonds de cet étage sont à environ 5,40 m du sol. Sauf indication contraire, il y fait noir comme dans un four et l'on n'y voit goutte sans lumière ou infravision. Les personnages portant des bottes, sandales ou chaussures déclenchent un véritable raffut lorsqu'ils se déplacent, car le bruit de leurs pas se répercute contre les murs et le plafond de pierre. Ceux qui sont chaussés de cuir souple et les demi-humains habitués à se mouvoir en silence font un bruit normal. Un bruit important (par exemple, un combat ou un groupe de personnages bottés marchant de concert) s'entend d'un bout à l'autre des souterrains.

Les téléporteurs qui permettent de descendre ici ressemblent et fonctionnent comme ceux de l'étage supérieur. Les portes de ce niveau s'ouvrent facilement si elles ne sont pas fermées à clé.

Alerte : les abishaïs de 19 remarquent toute intrusion et envoient aussitôt l'un des leurs prévenir Ulthut.

Sur le Plan Primaire : en cours de journée, cet étage est raisonnablement bien éclairé par la lumière du soleil filtrant au travers des nombreux trous du rez-de-chaussée. Une fois la nuit tombée, les souterrains deviennent on ne peut plus sombres.

Les fondations sont dans un état instable. Les activités normales (y compris les combats) ne présentent pas le moindre risque, mais un sort tel que *boule de feu* a 50 % de chances de provoquer un effondrement du plafond dans son aire d'effet. Toute créature prise dans un tel éboulement doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine d'être ensevelie sous les gravats (mort immédiate). Si elle le réussit, elle subit tout de même 3d10 points de dégâts.

17. Catacombes

Cette salle lugubre est vide. La porte qui y mène est ouverte, de même que celles des cellules, mais il est possible de les fermer à double tour (Deitrich en possède encore les clefs). Les cellules contiennent des piles de paille pourrie, qui accueillent des nuées d'insectes rampants, et deux menottes pour attacher les prisonniers. Lorsque les personnages arrivent, il y a 50 % de chances que 2d4 rats géants venus de 21 soient en train de fouiner dans la paille. Ils filent dès qu'ils aperçoivent les PJ.

Alerte : chaque tour passé dans cette salle, les personnages ont une chance sur six (cumulable) de voir Ulthut apparaître (voir 10).



Sur le Plan Primaire : la salle a exactement la même apparence, si l'on excepte les quelques rais de lumière qui passent par le plafond en cours de journée. Ils sont assez brillants pour aveugler une créature utilisant son infravision, mais pas suffisamment pour permettre de distinguer quoi que ce soit en mode de vision normal.

17a. Cellule de rétention

Cette salle était autrefois utilisée pour enfermer des groupes de créatures (ou des créatures trop imposantes pour pouvoir entrer dans une cellule). La porte est fermée à clef. Le prisonnier actuel est un enlaceur. Ulthut lui rend régulièrement visite pour le tourmenter à l'aide de sorts de feu. La plupart du temps, la résistance à la magie de l'enlaceur le protège, mais ce n'est pas systématique. Lorsque le diantrefosse est absent, les abishaïs de 19 aiment bien venir le remplacer.

Les mauvais traitements qu'il subit sans cesse l'ont rendu fou de rage et il a une furieuse envie de faire mal à quelque chose (ou à quelqu'un). Il s'est allongé près des barreaux séparant sa cellule de 19 et attend patiemment que la moindre proie s'approche à moins de 6 m de lui. Pour les PJ, ce monstre ressemble à une pierre oblongue gisant par terre. Un sort de *vision véritable* révèle qu'il s'agit, en fait, d'une créature (mais pas *détection de l'invisibilité*). *ESP* indique que la chose est en colère.

Si un personnage s'approche de lui, l'enlaceur l'attaque avec l'un de ses filaments. Sa portée maximale est de 15 m pour ce type d'assaut, mais il préfère s'assurer que sa victime se trouve bien près de lui. Les barreaux lui confèrent une protection de 25 % (-2 à la CA) contre les projectiles. On peut le combattre au corps à corps sans handicap, mais seules les armes perforantes peuvent l'affecter de l'autre côté des barreaux. Il est lui aussi gêné par sa cage et les dégâts de sa morsure sont réduits en conséquence (3d4). Les PJ peuvent rompre le combat à tout moment en reculant hors de portée du monstre.

Enlaceur : CA 0 (-2 contre les projectiles); VD 3; DV 12; pv 57; TAC0 9; #AT 1; Dég 5d4 (morsure) (3d4 derrière les barreaux); AS drainage de Force, paralysie; DS immunisé contre l'électricité, le froid ne lui inflige que des demi-dégâts; faiblesse spécifique : -4 aux jets de sauvegarde contre le feu; RM 80 %; TA G (2,70 m de long); NM champion (15); Int exceptionnelle (15); AL CM; PX 12 000; BM/114.

Notes : sa température est la même que la roche qui l'entoure, ce qui lui permet de se faire passer pour une grosse pierre ou une colonne de forme irrégulière. -2 aux jets de surprise de ses adversaires.

Peut tirer jusqu'à six filaments, à raison d'un par round, jusqu'à 15 m de distance. Quiconque est touché par un de ces appendices doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de perdre la moitié de sa Force (arrondissez à l'entier inférieur) en 1d3 rounds. La Force perdue ne revient qu'au bout de 2d4 tours. Les filaments sont CA 0 et peuvent être sectionnés par une arme tranchante qui leur inflige au moins 6 points de dégâts en un seul coup (un jet d'enfoncer réussi les tranche également).

Si la victime ne parvient pas à se libérer, elle est attirée vers l'enlaceur à raison de 3 m par round. Une fois que la malheureuse se trouve collée au monstre, la morsure porte à tous les coups.

Sur le Plan Primaire : les barreaux ont été arrachés, ce qui permet aux personnages d'explorer librement la cellule. Cette dernière est vide.

18. Charnier

Cette fosse servait autrefois à recueillir les restes des individus sacrifiés en 5, qui étaient par la suite jetés hors du temple. Ulthut en a fait une méchante surprise pour les intrus.

> Trois piliers massifs se dressent tout près les uns des autres pour soutenir le plafond. À leur pied s'étend un bassin peu profond auquel deux marches, à l'est, permettent d'accéder. L'eau est si glauque qu'il est impossible de déterminer sa profondeur. À une quinzaine de centimètres près, elle atteint presque la margelle du bassin.
> Et soudain, la première marche s'adresse à vous.
> "Alors, c'est quoi, le mot de passe, mon pote ?"

Les "marches" sont en fait deux mimiques. Celle qui vient de parler est commune, l'autre étant de la race des tueuses. Cette dernière attaque à la moindre provocation, mais attend tout de même que sa compagne ait fait son numéro. L'eau gluante n'est autre qu'une énorme masse de limon verte recouverte d'une fine pellicule d'eau. Le bassin fait un petit mètre de profondeur.

La mimique commune a pour ordre d'attirer les intrus dans le bassin. Elle s'y prend en tentant de leur faire croire qu'ils ratent quelque chose en n'y allant pas :

- "Désolée, pas de mot de passe, pas de coup à boire ! Alors, pour ce qui est d'un bain, vous pouvez toujours vous gratter !"

- "Putride ? Voilà bien une réponse d'ignorant, tiens ! Et n'allez pas essayer de me faire croire que vous n'êtes pas intéressés, hein ! Sans mot de passe, on boit pas, ça non ! À moins que… non, laissez tomber."

- "Ce qu'elle fait ? Ah la la, quel nul ! Allez, fichez-moi le camp, va ! Comme ça, vous ne saurez jamais ce que vous avez manqué."

- "Je pourrais vous laisser y goûter si vous aviez… je sais pas, moi… un morceau de pain ? Ça fait bien longtemps que j'en ai pas mangé."



• "Pas de pain, vous dites ? Vous avez bien quelque chose de croustillant, non ?"

• "Vous savez vraiment pas ce qu'elle fait ? Sans rigoler ? Mais tout le monde le sait. D'où vous venez, d'un autre plan ? Okay, disons qu'elle peut vous offrir ce que chacun recherche : elle fait disparaître tous vos ennuis et vous purifie."

Même un sort de *détection du mensonge* ne permet pas de prendre la mimique en défaut.

Si quelqu'un se penche pour boire, les deux mimiques attaquent à l'aide de leurs pseudopodes. Si elles touchent, elles tentent d'envoyer l'infortuné dans le bassin. Afin de l'éviter, le PJ doit remporter un jet de Force opposé ou au moins obtenir un match nul (les deux adversaires de ce type d'épreuve jettent 1d20 ; il ne faut en aucun cas dépasser son score de Force, et celui qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte ; si tous deux ratent, il y a match nul). Les mimiques ont toutes deux 18 en Force pour ce type d'épreuve physique. Si elles touchent toutes les deux, leur score de Force combiné devient égal à 20. Si d'autres personnages tentent de venir soutenir leur compagnon, leur score de Force combiné est égal au score du plus fort d'entre eux, plus 2 points par PJ supplémentaire. Le jet de Force opposé est joué dès que les mimiques touchent. Si le personnage parvient à ne pas se faire entraîner au premier coup, il peut par la suite tenter de se libérer (référez-vous pour cela aux notes qui suivent les caractéristiques des mimiques).

Les PJ projetés dans le bassin sont recouverts de limon vert, qui ne peut être arraché tant qu'ils ne sont pas ressortis du bassin (à moins que tout le limon ne soit tué). Une fois hors de l'eau, on se débarrasse normalement du limon vert (voir les notes qui suivent ses caractéristiques pour de plus amples détails).

Si les mimiques échouent dans leur tentative, elles se mettent à jeter des boules de limon vert. Quoi qu'il arrive, la mimique tueuse ouvre les hostilités au bout de cinq minutes (elle en a assez d'entendre parler sa compagne). Les boules de limon vert peuvent être lancées jusqu'à 10 m, ce qui reste à courte portée.

Les personnages qui dévalent la glissière de 5 arrivent au beau milieu du bassin et projettent dans les airs un geyser d'eau et de limon vert. L'impact leur inflige 2d6 points de dégâts et les recouvre de limon.

Mimique commune (mimique) : CA 7 ; VD 3 ; DV 8 ; pv 48 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3d4 ; AS colle, surprise ; DS immunisée contre l'acide et les vases, limons et autres poudings ; TA G (4,2 m^3) ; NM champion (15) ; Int moyenne (10) ; AL N ; PX 1400 ; BM/246.

Notes : -4 au jet de surprise de ses adversaires. Sa peau collante fait que ses ennemis restent collés à elle à moins de réussir un jet d'enfoncer (un seul essai par PJ). Sinon, il faut utiliser de l'alcool (3 rounds sont nécessaires pour que cette méthode fonctionne) ou attendre 5 rounds une fois la mimique tuée. Les personnages englués sont dans



l'incapacité de jeter des sorts et ne peuvent qu'utiliser leurs poings ou des armes de petite taille.

Mimique tueuse (mimique) : CA 7 ; VD 3 ; DV 10 ; pv 60 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3d4 ; AS colle, surprise ; DS immunisée contre l'acide et les vases, limons et autres poudings ; TA G (5,6 m³) ; NM élite (13) ; Int partielle (3) ; AL N ; PX 3 000 ; BM/246.

Notes : -4 au jet de surprise de ses adversaires. Sa peau collante fait que ses ennemis restent collés à elle à moins de réussir un jet d'enfoncer (un seul essai par PJ). Sinon, il faut utiliser de l'alcool (il faut 3 rounds pour que cette méthode fonctionne) ou attendre 5 rounds une fois la mimique tuée. Les personnages englués sont dans l'incapacité de jeter de sorts et ne peuvent qu'utiliser leurs poings ou des armes de petite taille.

Limon vert (vase/limon/gelée) : CA 9 ; VD 0 ; DV 2 (portion) ou 20 (masse totale) ; pv 9 (portion) ou 90 (masse totale) ; TAC0 pas applicable ; #At 0 ; Dég aucun ; AS transformation en limon ; DS immunisé contre toutes les attaques à l'exception du feu et du froid ; faiblesse spécifique : tué par un sort de *guérison des maladies* ; TA M (de 60 cm à 1,20 m) ou E (3 m x 3 m x 60 cm) ; NM moyen (10) ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 65 (portion) ou 650 (masse totale) ; BM/359.

Notes : tout contact avec du limon vert provoque la dissolution d'une créature de taille humaine en 1d4 rounds. Dissout 2,5 cm de bois en 1 heure, mais le métal résiste beaucoup moins (une armure de plates disparaît en 3 rounds). Si une boule a été lancée, rajoutez 1 round au délai nécessaire à la transformation.

Le feu non magique tue le limon vert, mais inflige 1d4 points de dégâts à toute créature affectée. Le froid et le feu magique affectent eux aussi le monstre, mais le PJ subit également les dégâts. Le limon peut être ôté par vigoureux grattage à l'aide d'un objet tranchant, ce qui provoque 1d4 point de dégâts à la victime et détruit l'objet utilisé de la sorte. Un sort de *guérison des maladies* tue une portion de limon vert (égale à 2 DV) ou réduit la masse totale de 2 DV et 9 pv.

Sur le Plan Primaire : toute cette partie du temple est pleine de gravats. Les personnages peuvent tout de même apercevoir le bassin (sans marche). La lumière filtre jusqu'à cet endroit par le trou menant en 5.

19. Zone de transport

Cette salle est le cœur du dispositif de téléporteurs du temple. Comme cela est expliqué plus haut, quiconque utilise un téléporteur dans le temple a autant de chances d'arriver en 19a qu'en 19b. Au centre de la pièce, quatorze téléporteurs sont reliés à tous les autres. Sur le plan, chacun s'accompagne de son lieu de destination (pour plus de clarté, le "T" ne figure pas). Il y a deux téléporteurs en 4 et en 20 ; ceux-ci sont donc différenciés par une lettre suivant le chiffre.

Les prêtres du temple avaient conçu ce système afin de décourager quiconque voulait essayer de se servir des téléporteurs. Gardes et prêtres surveillaient 19a et 19b et s'emparaient des intrus. Cinq abishaïs ont désormais la même fonction.

Abishaïs verts (baatezu, abishaï, vert) (5) : CA 3 ; VD 9, vl 12 (C) ; DV 5+2 ; pv 24 chacun ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/1d4+1 (griffes/griffes/queue) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, *portail*, poison ; DS immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1, immunités, régénération ; faiblesses spécifiques : les armes en argent leur infligent des dégâts normaux, affectés par l'eau bénite ; RM 30 % ; TA G (2,10 m) ; NM moyen (10) ; Int moyenne (9) ; AL LM ; PX 8 000 chacun ; BM/16.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts : *animation des morts, changement d'apparence, charme-personne, flammes, illusion majeure, peur, pyrotechnie, téléportation sans erreur* (à volonté) ; *connaissance des alignements, infravision* sur 30 m (en permanence).

Quiconque est touché par la queue d'un abishaï doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas décéder dès le round suivant.

Lorsqu'un abishaï attaque en piqué, il le fait à +2 au toucher et inflige des dégâts doublés mais ne peut attaquer avec sa queue.

Ces monstres peuvent ouvrir un *portail* par jour et ont alors 60 % de chances d'appeler 2-12 lémures et 30 % de chances de convoquer 1-3 autres abishaïs.

Immunisés contre le feu et le poison. Le froid et les gaz leur infligent demi-dégâts. Se régénèrent au rythme de 1 point de vie par round. Une fiole d'eau bénite leur occasionne 2d4 points de dégâts qui ne peuvent pas être soignés par régénération.

Sur le Plan Primaire : les téléporteurs ont été enlevés. En cours de journée, les goules et blêmes qui hantent le cimetière viennent se réfugier ici.

19a-b. Salles de réception

Ces petites cellules ont un sol de pierre nue et seulement trois murs. L'ouverture restante est close par une lourde grille en acier munie de portes fermées à clef. Juste avant que l'on pénètre dans l'une des deux pièces, une étincelle se produit, ce qui alerte aussitôt les abishaïs. Comme le personnage arrive dos aux barreaux, les baatezus ont tout loisir de l'attaquer sans qu'il lui soit possible de riposter au cours du premier round. Par la suite, il ne peut contre-attaquer qu'à l'aide de sorts, de projectiles et d'armes perforantes ayant au moins l'allonge d'un épieu. Les abishaïs bénéficient de 50% de protection contre les projectiles (-4 à la CA). Souvenez-vous que l'obscurité est totale dans les souterrains.



Il est possible de sortir de la cellule à l'aide d'un sort d'*ouverture*, en réussissant un jet d'enfoncer (contre une porte protégée par un *verrou du magicien*), en crochetant la serrure ou encore en tordant les barreaux. Les abishaïs bénéficient d'un bonus de +4 pour toucher un personnage tentant de crocheter la serrure ou de tordre les barreaux. Bien évidemment, les PJ peuvent utiliser la clef de Deitrich s'ils l'ont récupérée, mais durant le temps qu'ils bricolent avec la clé dans la serrure, les baatezus conservent leur bonus de +4.

Si Deitrich laisse une *barrière acérée* derrière lui, le sort remplit complètement l'une des deux pièces. Un personnage téléporté à sa suite doit aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de réussite, il ne subit aucun dégât mais doit immédiatement quitter la pièce, s'il ne veut pas que les lames tourbillonnantes lui infligent 8d8 points de dégâts par round.

Note : la limite de poids imposée aux téléporteurs fait qu'il est impossible à plus de deux ou trois PJ d'en utiliser un en même temps. Gardez donc secrète la présence de la *barrière acérée* tant que tous les personnages n'ont pas décidé s'ils se téléportaient ou pas.

Sur le Plan Primaire : les barreaux ont été arrachés. Les goules utilisent ces pièces pour y stocker quelques os.

19c. Escalier caché

Si nécessaire cet escalier peut devenir la planque de Ulthut. La porte secrète peut être trouvée par la réussite d'un jet standard.

20. Cryptes

Toute cette partie du temple était réservée à ceux que les prêtres jugeaient dignes de venir les rejoindre en ce lieu. Chaque carreau du plan (à l'exception de ceux où il y a un téléporteur) s'orne d'une dalle en granit noir qui bouge légèrement en produisant un écho assourdi quand on marche dessus. Il est possible de les ouvrir à l'aide d'un jet d'enfoncer réussi. Sous chacune d'entre elles se trouve une cavité longue de 1,20 m, large de 60 cm et haute d'autant. Les corps y étaient autrefois disposés en position fœtale. Elles sont désormais toutes vides.

Alerte : chaque tour passé dans cette salle, les PJ ont une chance sur six (cumulable) de recevoir la visite de Deitrich (voir 9).

Sur le Plan Primaire : les goules ont arraché et détruit toutes les dalles. Les cavités sont toutes vides, si l'on excepte les quelques os et fragments de tissu qui gisent encore ici et là.

21. Tunnels des rats

Ces tunnels ont été creusés dans la terre, à l'exception des deux points où ils traversent les fondations du temple. Les galeries, larges d'une soixantaine de centimètres et hautes d'autant, ont des parois rugueuses et inégales. Les créatures de taille humaine (ou moins) peuvent s'y déplacer en rampant, mais elles sont obligées de se battre à mains nues ou à l'aide de petites armes. Elles subissent également un malus de +6 à l'initiative et de -2 pour toucher. Les créatures minuscules combattent normalement, alors que celles qui sont grandes (ou plus) ne peuvent même pas pénétrer dans les tunnels.

Rats géants (rat) (20) : CA 7 ; VD 12, ng 6 ; DV 1/2 ; pv 2 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d3 (morsure) ; AS maladie ; TA Mi (60 cm de long) ; NM agité (5) ; Int partielle (2) ; AL N (M) ; PX 15 chacun ; BM/309.

Notes : chaque morsure a 5 % de chances (cumulables) d'infliger une maladie à quiconque rate son jet de sauvegarde contre le poison (chaque personnage n'effectue qu'un seul jet de sauvegarde tenant compte du nombre total de morsures infligées, et ce, une fois le combat terminé). En cas d'échec, la maladie se déclare au bout de 1d6 tours. La victime perd immédiatement 1 point de Force (ou 10 % en cas de Force exceptionnelle), plus 1 nouveau point par heure jusqu'à ce que son score tombe à 2. À ce moment, elle ne peut plus combattre, jeter des sorts ou même se déplacer. La récupération demande 1d3 semaines de repos. Un sort de *guérison des maladies*, jeté avant que la maladie fasse effet annule toute perte de Force.

Conclusion

Si Jory a vu les personnages pénétrer dans la dimension de poche, il est présent à leur retour. Comme cela est indiqué plus haut, il est allé chercher des renforts s'il s'est rendu compte que les PJ détenaient au moins un des segments du *Sceptre*, et il a désormais six autres araygnées-démons avec lui. Même s'il n'a pas aperçu de morceau de l'artefact, il imagine bien que la venue des PJ est en rapport avec le *Sceptre*, et il les attaque à leur sortie de la dimension de poche (mais seul). Il se prépare au combat en se faisant bénéficier d'un sort d'*image miroir*.

La description concerne des personnages ayant réussi à acquérir le sixième segment. Modifiez-la si nécessaire afin de la rendre plus conforme à la situation en vigueur.

> Bien que vous ayez trouvé ce que vous étiez venus chercher ici, vous n'êtes pas fâchés de laisser derrière vous ce monde de fiélons. Et alors que vous franchissez le portail, vous ne pouvez vous empêcher de songer à ce qu'il vous faudra accomplir pour obtenir le septième et dernier segment.
>
> C'est avec un grand soulagement que vous sentez vos pieds se poser sur une terre qui n'est pas envahie par les démons et les morts-vivants. Un bref coup d'œil en arrière vous permet de vérifier que le temple est de nouveau en ruine et que tout est bien comme vous l'aviez trouvé. Peut-être allez-vous enfin pouvoir vous reposer un peu.
>
> À cet instant, tout devient noir.



Jory déclenche les hostilités avec un sort de *ténèbres*. Déterminez immédiatement si les personnages sont surpris ou non. Le tanar'ri a l'intention de les *enchevêtrer* dans sa toile et de lancer ses séides à l'assaut (s'il en a). Il s'attaque personnellement aux PJ qui ne sont pas pris dans sa toile.

Jory ou l'un de ses subalternes tente d'emporter jusqu'au Marais Putride tout personnage aperçu avec le *Sceptre*, comme cela est expliqué dans l'aventure **Les portails du chaos** (**Livre III**).

Les caractéristiques de Jory se trouvent page 23.

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (4) : CA 2 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 4 ; pv 20 chacun ; TACO 17 ; # AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ; AS ; pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée ; DS toile d'araignée, immunités, camouflage ; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite ; RM 15 % ; T M (1,50 m de long) ; NM stable (11) ; Int partielle (3) ; AL CM ; PX 3 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté) ; *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 autres kakkuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante ; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80 %.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

Spithrikuhus (tanar'ri, araygnée-démon, spithriku) (2) : CA 0 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 7+1 ; pv 36 chacun ; TAC0 13 ; # AT 1 ; Dég 2d6 (morsure) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage ; DS toile d'araignée, immunisés contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 10 m) ; faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent leur infligent des dégâts normaux ; RM 35 % ; TA M (1,80 m de long) ; NM élite (14) ; Int moyenne (10) ; AL CM ; PX 12 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 7ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté) ; *télékinésie* (trois fois par jour) ; *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Chaque jour, un spithrikuhu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (40 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d8 kakkuhus ou 1d4 autres spithrikuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un spithrikuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante ; le spithrikuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense ; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les trois rounds, il peut projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0). Chacune de ces capacités peut être utilisée alors que le monstre combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un spithrikuhu est indétectable à 80 %.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Les spithrikuhus détectent en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc pas être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite leur inflige 1d6+1 points de dégâts.

En cas de problème

Si les personnages repartent de la dimension de poche sans le sixième segment, Ulthut appelle des renforts de Baator (à l'aide de multiples *portails*). En l'espace d'une heure, il a réuni autour de lui trois abishaïs de chaque type (référez-vous au BESTIAIRE MONSTRUEUX™ pour ce qui est de leurs caractéristiques) qui lui servent immédiatement à remplacer ceux que les PJ auraient pu tuer. Si nos héros ont éliminé Deitrich, il est de nouveau présent à leur retour (sans toutefois le moindre objet magique s'ils l'ont dépossédé). La momie ne peut en effet pas être détruite tant que la dimension de poche existe.

LA CITADELLE DU CHAOS

Le septième et dernier segment du *Sceptre aux Sept Morceaux* se trouve dans la forteresse où Miska est emprisonné. Il y a quelque temps déjà, les agents de la Reine du Chaos ont trouvé l'ultime partie de l'artefact et l'ont apportée au cœur du Pandémonium, où l'Araignée-Loup est enfermée depuis de nombreux millénaires. Là, ils ont réussi à faire franchir au segment la Barrière de la Loi, véritable cocon entourant la citadelle.

Miska peut manier le *Sceptre* sans risque, car l'artefact contient une partie de son énergie vitale. Il attend donc que des individus sans cervelle (comme les PJ) lui amènent le reste du *Sceptre*.

Pour passer le segment à leur général, les agents de la reine ont dû déchirer la Barrière de la Loi. Ainsi, n'importe quelle créature peut désormais pénétrer dans la citadelle (mais seules celles dont l'alignement est loyal peuvent en ressortir, à moins d'être en compagnie d'Arquestan ou du porteur du *Sceptre*). Des dizaines d'araygnées-démons et autres fiélons occupent désormais la forteresse pour défendre le segment. Mais, cette présence est dérisoire ; la citadelle est si vaste (elle s'étend sur plusieurs kilomètres) que ses passages et salles sont majoritairement vides. Elle ressemble davantage à un tombeau qu'à une prison.

À la recherche de la citadelle

Pour commencer, le sixième segment du *Sceptre* indique à son porteur un portail reliant le Plan Primaire au Pandémonium. Pour l'atteindre, les personnages doivent parcourir un minimum de 800 km à partir de la dimension de poche où s'est déroulée le chapitre précédent de l'aventure. Fort heureusement, ils n'ont pas à faire le trajet à pied. Arquestan les rejoint en effet (ou se fait connaître d'eux, s'ils ne l'ont encore jamais rencontré) et leur propose de les véhiculer à l'aide de son *chariot de vent* (voir l'aventure **Une étrange rencontre**, dans le **Livre III**).

Si nos héros ne possèdent pas le sixième segment du *Sceptre*, ils n'ont pratiquement aucune chance de participer à ce chapitre de la campagne. En effet, il leur faut commencer par localiser d'eux-mêmes un portail menant au Pandémonium, puis parcourir ce plan en long et en large pour trouver la citadelle. Ce voyage peut alors prendre plusieurs années et les araygnées-démons font vraisemblablement tout leur possible pour rendre leur tâche plus difficile encore.

Le Pandémonium

Le Pandémonium est un plan de tunnels infinis parcourus de vents hurlants, capables de faire perdre la raison au personnage le plus équilibré. Une fois encore, les PJ ont de la chance, car le *chariot de vent* les protège de cette menace.

S'ils pénètrent ici sans bénéficier de la protection d'Arquestan, ils subissent les effets suivants :

• Le vent : chaque tour, les personnages doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie. Tous ceux qui le ratent sont tellement excédés par les hurlements du vent qu'ils deviennent irritables et ont de bonnes chances de répondre sèchement à leurs compagnons. Leur score d'Intelligence et de Sagesse diminue de 1 point tant qu'ils entendent le vent. Ces deux effets disparaissent dès que les PJ trouvent un abri, mais reprennent aussitôt lorsqu'ils le quittent.

Les personnages ratant plusieurs jets de sauvegarde (suite à une exposition prolongée aux vents du Pandémonium) perdent 1 nouveau point d'Intelligence et de Sagesse par échec. De plus, leurs jets d'initiative se voient pénalisés de +1 par jet raté après le premier. Tout PJ dont le score d'Intelligence ou de Sagesse tombe à 1 (ou qui subit un malus d'initiative cumulé de +10) ne peut rien faire d'autre que se replier en position fœtale et se boucher les oreilles en geignant jusqu'à ce qu'on l'emmène à l'abri du vent.

Le vent constitue également une gêne pour les jeteurs de sorts. Chaque fois qu'un personnage tente de lancer un sort à composante matérielle, il doit réussir un test de Dextérité, sans quoi les ingrédients qu'il tient en main lui sont arrachés par une rafale et son sort est perdu. Une composante matérielle qui n'est pas normalement détruite au cours de l'incantation ne peut pas être perdue (comme un symbole sacré).

• Les prêtres : il est excessivement difficile de rester en rapport avec son dieu lorsque l'on se trouve dans le Pandémonium, surtout si l'on vénère une divinité d'alignement loyal (les clercs ne sont pas affectés par cette règle). En conséquence, les prêtres voient leurs capacités réduites, tant en ce qui concerne les sorts auxquels ils ont accès que l'effet (durée, portée, etc.) de ces derniers. Le personnage retrouve toutes ses facultés dès qu'il quitte le Pandémonium.

Les effets néfastes que subit le prêtre dépendent de l'alignement (et donc du plan d'existence) de son dieu, et plus précisément de l'éloignement entre le Pandémonium et le domaine de la divinité. Pour cette aventure, considérez que le Pandémonium est d'alignement chaotique neutre. Les prêtres perdent 1 niveau (pour ce qui est de leur accès aux sorts) par degré de différence entre cet alignement et celui de leur divinité (tant en termes de bien et de mal que de loi et de chaos). Par exemple, un prêtre de niveau 10 vénérant un dieu d'alignement loyal bon n'aura plus accès qu'aux sorts d'un prêtre de niveau 7.

Il existe toutefois une exception à cette règle : un prêtre d'alignement loyal possédant au moins un morceau du *Sceptre* n'est en rien affecté.

• La magie : même si la composante matérielle du sort n'est pas arrachée des mains du personnage par le vent, l'enchantement a de bonnes chances d'avoir un comportement différent dans le Pandémonium :

Altération : les sorts qui créent ou transforment la matière voient leur durée réduite. Considérez que le personnage a 1





niveau de moins qu'en temps normal lorsqu'il utilise un tel enchantement.

Conjuration / Convocation : les sorts *familier, souhait mineur* et *souhait* ne fonctionnent jamais dans le Pandémonium.

Divination : quand le PJ tente de jeter un tel sort, le MD doit effectuer à sa place un jet de sauvegarde contre la paralysie (sans en parler au joueur). En cas d'échec, le sort révèle des informations fausses ou trompeuses.

Nécromancie : les sorts créant de l'énergie vitale (comme *réincarnation*) échouent automatiquement, à moins que le personnage ne réussisse un test d'Intelligence.

Magie entropique : le chaos inhérent au Pandémonium rend la magie entropique plus performante. Tout entropiste gagne 1 niveau sur ce plan (pour ce qui est des sorts auxquels il a accès) et, chaque fois qu'il lance un sort, il effectue deux tirages sur la table de variation de niveau et applique toujours le résultat le plus extrême. Un hiatus se produit automatiquement si l'un des deux dés indique un résultat de 1.

De plus, les sorts permettant de créer ou de manipuler le feu restent sans effet, et ce, quelle que soit leur puissance (*nuée de météores* n'est ainsi pas plus efficace que *mains brûlantes*). Les sorts reposant sur le son (*rumeur illusoire, suggestion*, les divers *mots de pouvoir*, etc.) ont également de bonnes chances d'être inutilisables compte tenu du vacarme produit par le vent. Enfin, le Pandémonium est un plan extérieur, ce qui signifie qu'il est totalement impossible de passer dans le Plan Éthéré.

Objets magiques : tout objet dont l'effet est similaire à celui des sorts détaillés ci-dessus est affecté de la même manière. Par exemple, une *baguette de feu* n'est d'aucune utilité. Les armes et armures magiques perdent 2 points de bonus. Ainsi, une *épée longue* +3 devient +1, de même qu'un *bouclier* +3. Des *bracelets de défense CA* 2 deviennent CA 4 et un *anneau de protection +1* cesse purement et simplement de fonctionner. Les objets sont réutilisables normalement dès qu'on les ramène dans le Plan Primaire. Le *Sceptre aux Sept Morceaux* n'est aucunement affecté.

Les boîtes PLANESCAPE™ et *Planes of Chaos* décrivent le Pandémonium de manière plus détaillée. Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous servir de ces ouvrages plutôt que des informations fournies ci-dessus.

La citadelle

La forteresse se dresse au sommet d'un pic de roche blanche, compris dans un gigantesque tunnel. Cette montagne de plus de 10,000 m de haut est large d'une bonne vingtaine de kilomètres à sa base. Un cours d'eau sale peu profond, large de près de 200 m, serpente à proximité. Il s'agit du Styx, fleuve reliant entre eux plusieurs plans maléfiques. Quiconque boit ou même touche son eau croupie doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, il devient totalement amnésique et en oublie jusqu'à sa classe, son alignement et ses sorts. Il conserve ses points de vie, son TAC0 et ses points d'expérience mais oublie ses compétences, les éventuels mots de commande de ses objets magiques, ses sorts, les capacités propres à sa classe et tout le reste (comme le nom de ses compagnons). Tous les jets d'attaque que le personnage effectue s'accompagnent du malus normal pour un individu de sa classe ne maniant pas l'arme qu'il utilise. En cas de jet de sauvegarde réussi, le PJ oublie seulement les dernières vingt-quatre heures de son existence. Un sort de *guérison* ou de *souhait mineur* permet de récupérer les souvenirs dits "de base" (capacités propres à la classe, nom des compagnons, etc.), mais il faut un *souhait* pour recouvrer totalement la mémoire.

La citadelle proprement dite est un gigantesque édifice de pierre noire, blanche, rouge ou bleue. De l'extérieur, elle ressemble à un château normal, si ce n'est que sa taille est véritablement démesurée. Avec son kilomètre de large, elle peut se vanter d'avoir des remparts de plus de 30 m d'épaisseur. Ses tours sont pleines, à l'exception de quelques pièces et couloirs. Murailles et tours sont dotées de remparts, à l'exception des tours principales, dont le toit est en forme de dôme.

Le septième segment

Miska conserve le dernier morceau du *Sceptre* dans la tour E. Tant que les personnages se trouvent à l'extérieur de la tour E, le sixième segment leur indique le sommet de la tour, quelque part à l'intérieur du dôme.

Par contre, dès qu'ils pénètrent dans la tour et montent en direction des quartiers de Miska, le segment ne leur communique plus le moindre renseignement (ils sont désormais trop près).

Intrinsèquement lié au *Sceptre*, Miska est immédiatement averti si l'un des personnages touche au septième morceau. Il est également capable de suivre les autres segments à la trace, ce qui lui permet de connaître à tout moment la position du groupe (la précision de cette faculté est toutefois assez approximative). Mais l'Araignée-Loup préfère attendre son heure, qui interviendra aussitôt que les personnages posséderont les sept morceaux du *Sceptre*.

Quelques conseils

Avant qu'Arquestan et les personnages puissent partir en direction du Pandémonium, Qadeej leur rend visite. Dans l'encadré qui suit, les PJ connaissent déjà Arquestan, mais pas Qadeej. Si la situation est différente pour votre groupe, modifiez le texte en vous référant à l'aventure **Une étrange rencontre**, dans le **Livre III**.

"Je tiens à vous faire un cadeau qui pourra vous aider dans votre quête" fait l'énigmatique Arquestan.

Sur ces mots, il dépose un tissu noir sur le sol, semblant envelopper quelque chose.



Soudain, les lueurs entourant Arquestan s'agitent follement. Elles se précipitent vers leur maître et l'encerclent. Le duc des vents regarde la scène surpris mais nullement inquiet. Tout vous paraît absolument normal.

Une tache indéfinissable apparaît devant vos yeux : la magie est à l'œuvre. Puis la tache se transforme en étincelle et enfin en individu de la même race qu'Arquestan. Le nouveau venu est un peu plus petit que votre compagnon. Bien que son port soit tout aussi altier, il semble naturellement avoir le dos légèrement voûté. Ses cheveux noirs, parsemés de fils blancs, et les rides d'inquiétude qui se sont creusées autour de ses yeux clairs sont les seuls signes du passage des ans. Il tient un bâton à la main gauche et son unique vêtement est une écharpe bleue, nouée autour de la taille.

Arquestan l'accueille en s'inclinant de manière solennelle.

"Votre présence en ce lieu est une grande surprise, *Rudeam*. À quoi devons-nous cet honneur et à qui ai-je le plaisir de m'adresser?"

Le nouveau venu ne paraît guère jovial.

"Cela fait longtemps que je t'observe, Arquestan, répond-il. Je ne t'ai pas quitté un instant des yeux tandis que tu surveillais ces mortels. Sache que je me nomme Qadeej. (Arquestan semble surpris en entendant ce nom.) Je suis venu t'expliquer pourquoi il est temps que tu cesses de te mêler de cette histoire. Accompagne ces mortels jusqu'au Pandémonium si tu le souhaites, car seul un banni tel que toi peut supporter le chaos qui y règne. Mais ne pénètre en aucun cas à l'intérieur de la citadelle, cela pourrait remettre en cause tout ce pourquoi nous luttons depuis si longtemps."

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent intervenir à ce stade de la discussion. Les précisions indiquées ci-dessous vous aident à faire jouer cette rencontre au mieux.

Note : un personnage possédant un *anneau de vérité* est incapable d'entendre la voix de Qadeej, protégé par un *anneau de bouclier mental* (si nos héros sont venus à bout de Deitrich dans le chapitre précédent, il y a de bonnes chances qu'ils aient récupéré l'*anneau de vérité* de la momie). Quoi qu'il en soit, l'*anneau de bouclier mental* de Qadeej empêche les PJ de repérer par magie les nombreux mensonges que le duc des vents leur raconte au cours de leur conversation.

• Qadeej prétend qu'Arquestan ne doit en aucun cas entrer dans la Citadelle du Chaos, où se trouve le septième morceau du *Sceptre*, car Miska ne manquera pas de détecter la venue du duc des vents, ce qui empêchera les personnages de mener leur mission à bien. Arquestan n'est pas d'accord, mais Qadeej en rajoute une couche :

"Pense aux conséquences d'un éventuel échec, mon fils. As-tu l'intention de mettre ces mortels, mais aussi leur monde, toute ta race et un nombre incalculable d'autres royaumes en péril dans le seul but d'asseoir ta gloire personnelle? Cela fait bien longtemps que les *wendeams* traquent le *Sceptre*, alors même que les anciens l'avaient interdit. Mais la défaite du Chaos et la victoire ultime de la Loi sont plus importantes que tout."

En fait, Miska ne possède aucun moyen de repérer Arquestan, ni aucun autre vaati. Qadeej souhaite que le groupe se rende dans la Citadelle du Chaos et s'y fasse annihiler, ce qui permettra à Miska de sortir de sa prison. La guerre entre la Loi et le Chaos reprendra alors de plus belle. Qadeej préfère aussi avoir Arquestan à son côté pour récupérer le *Sceptre* plus aisément, une fois que l'Araignée-Loup s'en sera servi pour retrouver toute sa puissance. De plus, il pense qu'il aura grand besoin de soldats d'élite comme Arquestan quand la guerre aura repris.

Arquestan finit par admettre à contrecœur le bien-fondé du conseil de Qadeej. De toute manière, il y a de bonnes chances qu'il soit plus utile à nos héros en restant à l'extérieur de la forteresse qu'en y pénétrant avec eux (voir **Arrivée**, page 45).

• Qadeej et Arquestan peuvent expliquer que la plupart des vaatis préfèrent le statu quo existant à l'heure actuelle entre la Loi et le Chaos à la reprise des hostilités. De cette manière, les armées de la Loi n'ont certes pas gagné, mais celles du Chaos sont incapables de s'emparer du multivers. La situation actuelle est donc infiniment préférable à celle qui pourrait exister si les ducs des vents venaient à perdre un nouveau conflit.

Même les *wendeams*, ces exilés qui parcourent les plans pour lutter contre la Reine du Chaos et ses araygnées-démons ne se sont encore jamais véritablement mis en quête du *Sceptre aux Sept Morceaux* dans le but de tuer Miska.

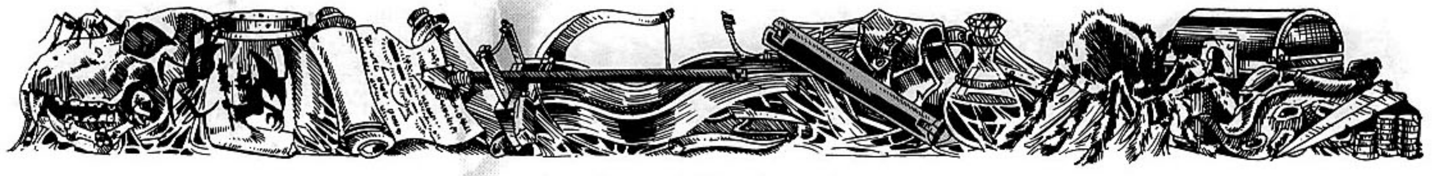
• Arquestan ajoute toutefois que quelques-uns de ses congénères préconisent qu'il faut tout faire pour aider des mortels capables d'assembler le *Sceptre* et de partir affronter l'Araignée-Loup.

• Pour sa part, Qadeej avance que la reprise des hostilités ne serait pas forcément une mauvaise chose, mais que ce qui est sûr, c'est que le seul moyen d'empêcher la libération de Miska est de le tuer (ce qui ne peut être accompli qu'à l'aide du *Sceptre*).

En fait, Qadeej est persuadé qu'il faut que la guerre reprenne, mais il n'est pas encore prêt à l'admettre.

• Qadeej insiste pour que les personnages assemblent le *Sceptre* dès qu'ils en auront la possibilité. Si les segments qu'ils détiennent n'ont pas été pourvus des hiéroglyphes nécessaires (voir le **Livre III**), il s'en occupe personnellement. Il assure également nos héros que le septième segment est déjà prêt.

Si cela inquiète les PJ, Qadeej leur explique que la reine cherche, elle aussi, à assembler l'artefact pour le détruire à tout jamais. En effet, tous les morceaux doivent être annihilés



en même temps, ce qui ne peut être tenté qu'une fois le *Sceptre* reconstitué.

La réponse de Qadeej est un mensonge éhonté. La reine souhaite assembler le *Sceptre* pour que Miska récupère l'intégralité de ses pouvoirs et, ce faisant, devienne assez fort pour échapper à la Barrière de la Loi (et le *rudeam* en est pleinement conscient). Une fois qu'il est parvenu à convaincre les personnages qu'il faut absolument reformer le *Sceptre*, Qadeej repart pour Aaqa.

• Arquestan peut enfin donner aux PJ le cadeau qu'il leur destinait : une épée bâtarde forgée lors de la première guerre entre la Loi et le Chaos, et conservée depuis la bataille de Pesh. Elle lui a été confiée par les vaatis souhaitant que le groupe vienne à bout de Miska. L'épée conserve toute sa puissance contre le Chaos même en plein cœur du Pandémonium, ce qui risque de ne pas être le cas des armes des personnages.

Arquestan choisit lui-même le porteur de l'épée, un combattant d'alignement loyal (un paladin de préférence). Le PJ peut refuser le cadeau s'il le souhaite ; le duc des vents ne se sent aucunement offensé.

L'épée se nomme Zéphrus. Elle est +5 sur le Plan Primaire et +4 en n'importe quel autre point du multivers. D'alignement loyal neutre, elle a 13 en Intelligence et 24 en ego (pour un score de personnalité de 37). Son pouvoir spécial consiste à éradiquer le Chaos. Elle confère à son porteur un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les assauts des créatures chaotiques et réduit de -2 points par dé les dégâts occasionnés par les attaques de telles créatures (sans qu'il soit toutefois possible de descendre en dessous de 1 point de dégâts par dé). Une fois par mois, elle peut se transformer en une créature d'alignement loyal (au choix parmi celles l'ayant tenue en main au cours des trente jours précédents.)

Les personnages avec un score de personnalité de 37 ou plus (voir le *Guide du Maître*, page 251) contrôlent l'épée, qui leur apprend aussitôt quels sont ses pouvoirs. Les autres n'apprennent rien.

La magie à l'intérieur de la citadelle

La Barrière de la Loi qui entoure la forteresse annule tous les effets du Pandémonium, à trois exceptions près. Tout d'abord, il reste impossible de se rendre dans le Plan Éthéré. Ensuite, la déchirure, qui se trouve à proximité de 2, permet aux vents de traverser le cocon et d'affecter ceux qui se trouvent non loin. Les personnages doivent donc réussir un ou plusieurs jets de sauvegarde pour ne pas devenir fous (voir **Le Pandémonium**). Enfin, les prêtres sont toujours affectés pour ce qui est des sorts auxquels ils ont accès. Notez toutefois que la reine ne peut ouvrir aucun *portail du chaos*, tant dans la citadelle que dans le reste du Pandémonium.

La Barrière de la Loi influe elle aussi sur les sorts que l'on tente de jeter à l'intérieur de la forteresse (même à proximité de 2).

Les sorts d'altération permettant de se déplacer (*clignotement, vol, porte dimensionnelle, porte de phase, téléportation*, etc.) ne peuvent servir pour sortir d'un espace clos. Ils permettent toutefois d'entrer dans un espace et restent utilisables à l'intérieur. Dans ce cas bien particulier, on "entre" toujours lorsque l'on se déplace en direction du centre de la citadelle. Par exemple, l'espace le plus important qui soit à l'intérieur du cocon est la cour et le "ciel", que délimitent le sol et la Barrière de la Loi. Une araygnée-démon peut se téléporter du sommet de l'une des tours jusque dans la cour (elle reste alors dans le même espace), mais il lui est impossible de sortir du cocon de cette manière. Elle a également l'option de se téléporter à l'intérieur de la tour (elle "entre"), mais pas d'en ressortir, car l'espace dans lequel elle se trouve a alors changé.

Conjuration/Convocation : ces sorts ne peuvent être utilisés à l'intérieur du cocon (cela inclut le pouvoir de *portail* des tanar'ris).

Magie entropique : ces sorts n'ont pas le moindre effet à l'intérieur du cocon.

De la même manière, les sorts qui pourraient modifier ou détruire la structure de la citadelle restent sans effet (*désintégration, façonnage de la pierre, passe-murailles, transmutation de la pierre en boue*, etc.). Par contre, ils agissent normalement si l'on s'en sert à l'encontre de structures qui ne faisaient pas initialement partie de la forteresse (par exemple, un *mur de pierre* créé par un PJ).

Tous les autres sorts et objets fonctionnent normalement, y compris les armes et armures magiques. Le *Sceptre aux Sept Morceaux* n'est en rien affecté par la Barrière de la Loi.

Les plans

La citadelle est bien trop étendue pour qu'il soit possible de la détailler, même sur les posters proposés dans ce produit. De plus, l'édifice est quasiment vide, et une exploration détaillée engendrerait vite un grand ennui. Les seules "distractions" seraient en fait les embuscades organisées par les araygnées-démons, qui peuvent elles aussi perdre de leur intérêt si elles se répètent trop souvent.

Le plan E1 et le recto de la fiche cartonnée #4 montrent l'extérieur de la place-forte. Le poster E inclut également plusieurs lieux génériques vous permettant de faire jouer quelques rencontres, ainsi que le détail des quartiers de Miska (plan E2).

Ces plans ne s'accompagnent d'aucune rose des vents, car les points cardinaux n'ont aucun sens dans le Pandémonium. Le texte qui suit prend en compte cette absence de direction de référence. Évitez donc d'évoquer les points cardinaux pour que vos joueurs sentent bien que leurs personnages évoluent dans un lieu qui leur est totalement étranger.



Le tour du propriétaire

Le plan réservé au MD indique les passages et escaliers principaux permettant d'accéder à l'intérieur de la citadelle (il en existe toutefois bien plus que ceux qui sont représentés, surtout à proximité des zones A à F). Ces passages sont codés pour que vous puissiez voir d'un simple coup d'œil à quel étage ils aboutissent. Par souhait de simplification, il a été décidé que la forteresse n'avait que trois étages : la cour (passages blancs), le niveau des murailles (passages noirs) et celui des diverses passerelles (passages roses). Sauf indication contraire, les cercles noirs sont des escaliers en colimaçon allant du niveau de la cour jusqu'au sommet des remparts.

Les personnages peuvent explorer les remparts extérieurs et les tours attenantes autant qu'ils le souhaitent, mais rien ne dit que les araygnées-démons les laisseront faire sans réagir.

Pour atteindre les quartiers de Miska et récupérer le septième segment, les personnages doivent entrer dans l'une des tours D, emprunter un escalier pour monter au niveau intermédiaire (celui des passerelles) et, de là, rejoindre la tour E. Après cela, la direction qu'ils choisissent n'a guère d'importance. Les joueurs particulièrement futés feront sans doute en sorte que leurs personnages se rendent directement jusqu'au centre de la citadelle (grâce à des sorts de *vol*, etc.) pour ne pas s'affaiblir à combattre les gardiens de la cour.

Note : les PJ peuvent vouloir utiliser le pouvoir de *vent divin* du *Sceptre* pour se déplacer plus rapidement d'un point des remparts à un autre. Cela ne pose aucun problème, mais ce sort ne peut emporter que le porteur de l'artefact et deux de ses compagnons. De plus, les personnages transformés de la sorte ne sont ni invisibles ni protégés contre les attaques. N'importe quelle créature ayant un minimum de 4+1 dés de vie peut les toucher normalement. Leur classe d'armure ne change pas et ils restent suffisamment solides pour être stoppés par les obstacles qui les bloqueraient en temps normal. Ils sont incapables de jeter des sorts ou d'utiliser leurs objets magiques, mais peuvent combattre à mains nues ou à l'aide d'armes magiques. Un sort de *vent divin* "normal" est soumis aux restrictions en vigueur à l'intérieur de la Barrière de la Loi (voir **La magie à l'intérieur de la citadelle**), mais pas celui du *Sceptre*.

Rencontres

La plupart des rencontres qui suivent ne se déroulent pas en un lieu fixe, les personnages pouvant croiser diverses créatures au cours de leur exploration de la place-forte. La description de chaque rencontre comprend sa raison d'être, le secteur de la forteresse dans laquelle elle peut se dérouler et le plan type auquel elle se réfère (s'il y a lieu).

Arrivée

Cette rencontre permet aux personnages de découvrir la Citadelle du Chaos.



Le chariot de vent d'Arquestan est un excellent moyen de transport, qui se révèle finalement beaucoup plus stable et confortable que certains d'entre vous le pensaient. Un cyclone tourbillonnant le maintient dans les airs. Pourtant, malgré cela, vous ne ressentez pas d'autre souffle de vent que celui que génère votre mouvement. Au début de votre voyage, le panorama que vous aviez sous les yeux a défilé à une vitesse stupéfiante. Depuis, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est proprement incroyable.

Vous avez tout d'abord traversé le vide argenté du Plan Astral, où il n'y avait rien à voir, puis un halo de couleur luisante que vous n'avez entr'aperçu que l'espace d'un instant. Depuis, vous suivez une succession de tunnels obscurs et humides. Bien que protégés par le chariot, vous sentez aisément que l'environnement extérieur a l'air extrêmement déplaisant. De temps en temps, une odeur fétide issue de nulle part vous parvient et votre véhicule est souvent secoué par de terribles rafales de vent. Vous n'êtes pas rassurés en songeant à la violence qu'elles doivent déployer pour être capables de ballotter de la sorte un chariot vaati.

La galerie dans laquelle vous vous trouvez à présent est aussi large que la vallée d'un fleuve sur votre monde. D'ailleurs, il semble bien qu'un cours d'eau serpente tout au fond. Mais, au lieu de collines se dressant vers un ciel d'azur, votre horizon se restreint à une succession de parois de pierre humide.

Loin devant vous, un gigantesque pic prend naissance à la base du tunnel et s'élève jusqu'à son centre. Une forteresse telle que vous n'en avez jamais vu est perchée au sommet de ce mont. Vous avez l'impression d'en être déjà tout prêt, mais plusieurs minutes s'écoulent avant que vous vous rendiez compte que la distance vous séparant de votre objectif est encore grande. Vous vous êtes laissé abuser par la taille du mont. Il doit bien mesurer dix mille mètres de haut et il ne serait pas surprenant que la citadelle qui le chapeaute ait une largeur d'un kilomètre.

"C'est là que vous trouverez le septième segment du *Sceptre*, vous annonce Arquestan. Mais il faudra prendre garde, car c'est Miska lui-même qui le garde."

Le chariot poursuit son approche et vous remarquez soudain une sorte de voile qui semble entourer la forteresse à plusieurs dizaines de mètres de distance.

"Il s'agit là de la Barrière de la Loi, vous explique le duc des vents. C'est elle qui empêche l'Araignée-Loup de s'échapper de sa prison."

Arquestan fait faire le tour de la citadelle à son chariot, ce qui vous laisse tout le temps d'observer la place-forte que vous surplombez.

"Un moment! s'exclame soudain le vaati. Je n'aime pas cela du tout."

Il tend le doigt en direction de l'une des tours extérieures. Là, vous voyez un fragment du cocon battre au vent comme un bout de voile déchiré pris dans la tempête. Arquestan semble troublé.

"Que vous dit le *Sceptre*? vous demande-t-il alors que le chariot achève son tour. Où se trouve le dernier segment?"

La déchirure est à proximité de la tour 2. Large de 5 m environ, elle s'étend du sommet de la Barrière de la Loi jusqu'au sol. Comme cela est indiqué plus haut, n'importe qui peut entrer par cette ouverture, mais seules les créatures d'alignement loyal sont capables d'en ressortir (ainsi que celles qui sont en contact avec le porteur du *Sceptre*). Cela mis à part, le cocon est intact, et les personnages ne peuvent le traverser à moins de posséder l'artefact ou de se trouver en compagnie d'Arquestan. Avant de quitter nos héros, le vaati a quelques remarques à leur faire :

• "Seules les puissances de la Loi ont pu déchirer la Barrière. Peut-être les agents de la reine se sont-ils servis du *Sceptre* pour parvenir à ce résultat."

Arquestan ne sait rien d'autre au sujet de la déchirure.

• "Tout indique que l'Araignée-Loup se trouve encore dans la citadelle, sans quoi les armées du Chaos seraient déjà reparties en guerre. Peut-être Miska est-il incapable de passer par la déchirure."

• Le duc des vents pense qu'il est plus prudent qu'il attende à l'extérieur de la forteresse. De cette manière, il pourra en interdire l'accès ou empêcher quoi que ce soit de s'en échapper, le temps que le groupe se trouve à l'intérieur. Aux personnages de décider comment ils préfèrent s'infiltrer dans la place-forte. Arquestan avait l'intention de leur faire traverser la Barrière de la Loi et de les déposer sur les remparts, mais peut-être serait-il bon de passer par la déchirure afin de ne pas endommager davantage le cocon.

C'est aux PJ de décider de la manière dont ils préfèrent procéder. Le vaati pensait les amener au point 1a avant de se retirer. Par la suite, il comptait rester à l'intérieur de la Barrière mais en dehors des remparts de la forteresse, afin de distraire les serviteurs du Chaos.

Les extérieurs

Cette partie de la citadelle inclut les remparts, les tours extérieures et les cours. Elle est quasiment déserte. Tandis que les personnages explorent ces divers lieux, ils ont parfois l'occasion d'apercevoir Arquestan et son *chariot de vent*. À moins que le plan d'action n'ait changé, le vaati reste principalement près de la tour 2 mais fait de temps en temps le tour de la forteresse. Tous les lieux extérieurs sont faiblement éclairés



par la lueur pourpre que projette le cocon. Par contre, à l'intérieur, il fait noir comme dans un four.

1. Tours extérieures

Ces bâtiments font dans les 120 m de haut. Ils contiennent des passages menant aux divers chemins de ronde, ainsi qu'un ou deux escaliers en colimaçon permettant de rejoindre la cour ou le sommet (plat) de chaque tour. Cela mis à part, ils sont totalement pleins.
Ces tours sont désertes.

1a. Tour d'arrivée

C'est ici qu'Arquestan a l'intention de déposer les personnages, mais ces derniers peuvent opter pour n'importe quel point des remparts. Quel que soit l'endroit choisi, le *chariot de vent* se stabilise à côté d'un mur et les PJ débarquent en marchant.

2. Les vents du Pandémonium

Cette tour, semblable aux autres, est toute proche de l'endroit où le cocon est déchiré. Tant qu'ils se trouvent sur le sommet de la tour, les personnages doivent effectuer des jets de sauvegarde contre les effets du vent, comme cela est indiqué dans **Le Pandémonium**. Tout redevient normal dès qu'ils quittent le sommet.

3. Cour

La cour est pavée de pierres rugueuses dont la couleur est à l'unisson du reste de la place-forte (certaines sont noires, d'autres blanches, rouges ou bleues). La lueur pourpre émise par le cocon la rend lugubre et pleine d'ombres inquiétantes. Çà et là, les PJ aperçoivent des mosaïques représentant des batailles entre les armées de la Loi et celles du Chaos. Chaque fois, les soldats de la reine l'emportent haut la main. Plus rarement, nos héros découvrent des créatures entortillées dans de la toile. Il s'agit en fait de coquilles vides; c'est ce qui reste des prédateurs qui ont eu la malchance de pénétrer à l'intérieur du cocon par la déchirure et qui se sont fait attraper par les araygnées-démons. Ces coquilles se désagrègent dès qu'on les touche.

Trois groupes de six kakkuhus patrouillent dans la cour. Jetez 1d10 chaque round que les personnages passent ici. Sur un résultat de 1, les PJ tombent sur l'une de ces patrouilles. S'ils réussissent à les éliminer toutes les trois, ils ne rencontrent plus rien dans la cour.

Ombres et mosaïques offrent de nombreuses cachettes pour les kakkuhus, qui essayent de tendre une embuscade à nos héros. Les araygnées-démons ont également tissé tout un réseau de fils gluants qui constituent une menace pour tout individu volant à moins de 120 m de hauteur (si votre groupe vole plus haut, nul besoin de jeter le d10 pour déterminer les rencontres). Cette rencontre n'est liée à aucun plan type.



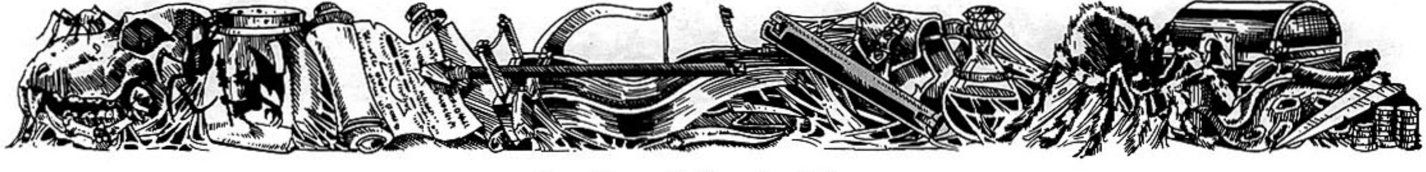
Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (6) : CA 2; VD 18, tl 15, es 9; DV 4; pv 20 chacun; TACO 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunités, camouflage; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite; RM 15%; T M (1,50 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL CM; PX 3000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté); *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 autres kakkuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense.



Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80 %.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

4. Remparts

Les murs extérieurs font 30 m d'épaisseur et 60 m de haut. Aucune échelle, aucune prise ne permet de descendre dans la cour. Pour les franchir, les personnages ont intérêt à utiliser l'un des nombreux escaliers que l'on trouve dans les tours, à moins qu'ils ne préfèrent voler ou tester leurs facultés de descendeurs. Les murs sont très lisses, ce qui correspond à légèrement glissant pour les pénalités à appliquer aux jets de grimper (*Manuel des Joueurs*, page 161).

Cinq kakkuhus dirigés par un phisarazu patrouillent sur les remparts, dont ils font le tour en une heure environ. Chaque fois que les PJ se retrouvent sur le chemin de ronde, jetez 1d10. Si vous obtenez un résultat de 1 ou 2, les araygnées-démons remarquent nos héros et les attaquent (si les kakkuhus voient Arquestan les déposer, ils attendent que le vaati soit reparti avant de se découvrir). Les PJ rencontrent automatiquement cette patrouille s'ils passent un minimum de 2 tours sur les remparts. Utilisez le plan type fourni pour les remparts en cas d'attaque de la patrouille.

Phisarazu (tanar'ri, araygnée-démon, phisarazu) : CA -3; VD 18, tl 15, es 9; DV 9+1; pv 46; TAC0 13; #AT 3; Dég 2d6/1d8/1d8 (morsure/épée longue/épée longue); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 12 m); faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent lui infligent des dégâts normaux; RM 50 %; TA G (2,25 m de long); NM champion (16); Int haute (12); AL CM; PX 18000; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 9ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *image miroir, oubli* et *télékinésie* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, le phisarazu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (50 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus ou 1d4 autres phisarazus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le phisarazu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante; le phisarazu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut aussi enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il est capable de projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 30 m). Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts.

Le phisarazu détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (5) : CA 2; VD 18, tl 15, es 9; DV 4; pv 20 chacun; TACO 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunités, camouflage; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite; RM 15 %; T M (1,50 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL CM; PX 3000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté); *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 autres kakkuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante; le



kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80 %.

L'eau bénite leur inflige 1d6+1 points de dégâts.

5. Grande porte

L'entrée principale de la forteresse est bloquée par une gigantesque herse haute de 60 m, large de 30 m et dont chaque barreau fait 1 m d'épaisseur. Elle pèse plusieurs centaines de tonnes et aucun mécanisme permettant de la lever n'est visible. Toute tentative pour la soulever échoue, car elle est inamovible.

Les barreaux de la herse sont extrêmement resserrés (les espaces existant sont des carrés de 60 cm de côté) et couverts de pointes vers l'intérieur de la citadelle. Les créatures de taille Mi peuvent franchir cet obstacle sans le moindre problème. Celles qui sont de taille P ou M ont également la possibilité de passer en se tortillant, mais il leur faut réussir un jet de sauvegarde contre les souffles si elles ne veulent pas s'accrocher aux dents (les créatures de taille P bénéficient d'un bonus de +2 à ce jet). En cas d'échec, le personnage vient s'empaler sur les pointes, ce qui lui inflige 2 points de dégâts par point de CA de base (c'est-à-dire avant de prendre en compte le bonus de Dextérité et le bouclier, mais en comptant l'éventuel bonus de l'armure et ceux que peuvent conférer les objets de protection). Tout PJ blessé de la sorte doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. S'il le rate également, il se retrouve paralysé pendant 2d6 tours (le poison agit au bout de 1d3 rounds). Les créatures de taille G, E ou T n'ont aucune chance de franchir cette herse.

Si sa CA de base est négative ou égale à 0, le personnage ne subit pas le moindre point de dégâts mais se retrouve coincé dans le passage. Ses compagnons doivent le dégager (en le poussant ou en le tirant, au choix), ce qui nécessite de réussir un jet d'enfoncer ou d'avoir recours à des moyens magiques tels que *rapetissement*. Le PJ bloqué ne peut en rien aider. S'il se retrouve libéré sur un jet d'enfoncer réussi, son armure ou son vêtement extérieur (manteau, cape, etc.) doit réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine d'être détruit.

Les personnages sous forme gazeuse ou bénéficiant d'un sort de *vent divin* peuvent traverser la herse comme si elle n'existait pas.

Aucun plan n'est fourni pour ce lieu.

Si les personnages arrivent à la grande porte en suivant le chemin de ronde, ils se retrouvent face à un trou de 30 m de large, uniquement comblé par le sommet de la herse. Ils ont le choix entre faire le tour à l'étage inférieur (ce qui les oblige à revenir à la tour la plus proche), voler ou traverser en faisant appel à leurs dons d'équilibriste. Dans ce cas, il leur faut réussir un test de Dextérité. Un PJ qui se retrouve obligé de se battre alors qu'il progresse sur la herse subit un malus de +4 à l'initiative et doit réussir un test de Dextérité chaque fois qu'il encaisse des dégâts. S'il utilise une arme de poing pesant plus de 2,5 kg, ce jet s'accompagne d'une pénalité de -4. En cas d'échec, il tombe dans la cour après un vol plané de 60 m (20d6 points de dégâts).

La place-forte

Les tours intérieures sont, elles aussi, quasiment pleines, mais elles possèdent tout de même quelques salles et passages. Hormis de rares fenêtres, il y a de 6 à 30 m d'épaisseur entre chaque pièce (ou couloir) et l'extérieur de la tour. Les deux tours s'achevant par un dôme (B et E) culminent à environ à 210 m, les autres (A, C, D et F) atteignent les 270 m. La tour restante (G) est plus petite (120 m de haut seulement) et tout aussi solide que les tours extérieures.

À l'intérieur des tours, tous les passages possèdent un plafond en forme d'arche. À leur point culminant, ils sont trois fois plus hauts que larges. De la même manière, toutes les pièces ont un plafond en dôme. Elles sont quatre fois plus hautes que larges. Aucun couloir n'est éclairé.

Voici l'endroit rêvé pour faire perdre du temps à vos joueurs et les frustrer. Procédez plutôt de la manière suivante : quand les personnages pénètrent dans la place-forte, demandez aux joueurs dans quelle direction ils souhaitent aller. Montrez-leur les options auxquelles ils ont accès sur la fiche cartonnée et partez du principe que le groupe finit par arriver à l'endroit en question, à moins que vous n'ayez envie de faire jouer une rencontre en chemin. Par exemple, si les PJ entrent dans la tour A depuis le chemin de ronde, annoncez-leur qu'ils découvrent un escalier qui descend, à moins qu'ils ne préfèrent emprunter le passage à destination de la tour B. Faites en sorte que vos joueurs n'aient pas l'impression de perdre leur temps.

Les paragraphes qui suivent contiennent quelques descriptions supplémentaires, ainsi qu'une ou deux rencontres pour que le groupe ne s'ennuie pas trop.

Alerte : les personnages peuvent très bien se faire attaquer s'ils tentent de franchir une passerelle (voir **Un pont trop loin**, page 57). De la même manière, **Attention la tête !** et **Proposition indécente** (qui vont ensemble) peuvent être joués dès que les PJ montent un escalier.

A. Tour d'entrée

Contrairement aux tours extérieures, l'escalier de celle-ci ne mène pas à la cour mais à la tour B (au niveau du rez-de-chaussée). Cette tour n'a aucune raison d'être.



B. Tour principale

Bien qu'elles ne soient pas indiquées sur le plan, les fenêtres de cette tour se comptent par dizaines et permettent d'y entrer, pour peu que l'on soit capable de voler. Elles sont fermées à l'aide de barreaux (il n'y a ni vitre ni volet). Les créatures de taille Mi peuvent se faufiler entre les barreaux, les autres doivent les tordre en réussissant un jet de barreaux et herses. En entrant par ce moyen, les PJ se retrouvent au niveau des remparts.

C1-C2. Tours des passerelles

Ces tours ne possèdent pas la moindre fenêtre et l'on ne peut y accéder qu'en empruntant l'une des passerelles ou le passage en provenance de la tour B. Leur escalier les relie à la tour B (niveau des passerelles pour les tours C1 et C2, niveau des remparts pour la tour B).

D. Tours de garde

Le *Sceptre* se trouve dans la tour E, qui n'est accessible que par le biais de l'une des passerelles partant de la tour C2. En effet, la tour E n'a ni porte ni fenêtre. Il existe deux entrées différentes (une par tour de garde). Utilisez le plan de l'extrémité de passerelle type pour cette rencontre. Lisez le texte suivant dès que les PJ s'approchent de l'entrée.

> La passerelle s'achève par un passage assez large pour que deux ogres puissent l'emprunter de front. Une herse en argent bloque votre route. Ses barreaux sont parsemés de pointes minuscules qui ont l'air extrêmement acérées.

Les herses sont juste des portes sur rail que l'on ouvre en les poussant vers le haut. N'importe qui peut accomplir cet "exploit" en réussissant un jet d'enfoncer. Par contre, les pointes sont encore plus aiguisées qu'elles en ont l'air. De plus, si on les examine de près, on remarque qu'elles sont couvertes d'une substance inquiétante qu'il est impossible de faire disparaître. Un personnage tentant de soulever la herse sans être muni de gantelets métalliques subit 1d4 points de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de mourir aussitôt. Un PJ portant des gantelets métalliques n'essuie que 1 seul point de dégâts et n'a pas à craindre le poison.

Un spithrikuhu est tapi derrière chaque herse. Dès qu'un personnage tente de soulever la porte coulissante, le monstre le touche automatiquement et utilise son pouvoir de *terreur*. Quand nos héros parviennent enfin à débloquer le passage, l'araygnée-démon les attaque à l'aide de sa morsure et de ses toiles (*enchevêtrement*). Si les choses vont mal pour elle, elle utilise son pouvoir de *télékinésie* afin de jeter le PJ ayant l'air le plus léger à bas de la passerelle. Le spithrikuhu peut déplacer de la sorte une charge maximale de 84 kg. Tout personnage tombant de la passerelle subit 20d6 points de dégâts en heurtant le sol.

Spithrikuhu (tanar'ri, araygnée-démon, spithrikuhu) (2) : CA 0; VD 18, tl 15, es 9; DV 7+1; pv 36 chacun; TAC0 13; #AT 1; Dég 2d6 (morsure); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage; DS toile d'araignée, immunisés contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 10 m); faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent leur infligent des dégâts normaux; RM 35 %; TA M (1,80 m de long); NM élite (14); Int moyenne (10); AL CM; PX 12000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 7ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *télékinésie* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Chaque jour, un spithrikuhu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (40 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d8 kakkuhu ou 1d4 autres spithrikuhu viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un spithrikuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante; le spithrikuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut aussi enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les trois rounds, il peut projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0). Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un spithrikuhu est indétectable à 80 %.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Un spithrikuhu détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.



E. Tour de Miska

On ne peut accéder à cette tour que par les tours de garde D. *Il n'existe aucune entrée au niveau des remparts.* Si les personnages passent un temps important à proximité du bâtiment (par exemple, s'ils cherchent des passages secrets, s'ils tentent de creuser les murs, etc.), plusieurs groupes d'araygnées-démons les repèrent et les attaquent en se téléportant à côté d'eux (la *téléportation* fonctionne parfaitement dans la cour). Le premier groupe remarquant les PJ est normalement la patrouille remontant le chemin de ronde, qui repère nos héros au bout d'un tour ou deux. Quand les personnages sont aux prises avec la patrouille, le premier groupe de kakkuhus chargés de protéger la cour apparaît au bout de 1d4 rounds, puis viennent les araygnées-démons qui gardent les passerelles. Si les PJ ont déjà tué les kakkuhus des remparts, ce sont ceux de la cour ou des passerelles (voir **Un pont trop loin**, plus bas) qui les remarquent en premier.

Une fois que les personnages parviennent à pénétrer dans cette tour, il est aisé de trouver les quartiers de Miska, mais vous pouvez, si vous le souhaitez, leur mener la vie dure en chemin (voir **Rencontres additionnelles**).

Les quartiers de Miska

Ces salles et couloirs sont semblables à ceux que l'on trouve dans le reste de la citadelle, mais les pierres y sont majoritairement noires et blanches, et les plafonds ne dépassent pas les 6 m de haut.

E1. Quartiers des phisarazus

Deux phisarazus invisibles surveillent le septième segment du *Sceptre* depuis ces pièces (à raison d'un par salle). Les portes donnant sur E2 sont équipées de petits trous leur permettant de voir ce qui s'y passe. Si les personnages entrent par la porte arrière de l'une de ces pièces, ils doivent effectuer un jet de surprise, de même que l'araygnée-démon. Concentrée, cette dernière subit un malus de -2 mais, comme elle est invisible, il est possible que nos héros ne la remarquent pas. Si les PJ se rendent ensuite en E2, elle les suit. Dès que le second phisarazu voit le groupe arriver, il fait irruption dans la salle du *Sceptre* et attaque à l'aide de ses crocs et de ses toiles (*enchevêtrement*). Pour sa part, son compagnon tente d'utiliser son pouvoir de *terreur* contre tous les personnages qu'il parvient à atteindre.

Les deux salles ne sont occupées que par les araygnées-démons.

Phisarazus (tanar'ri, araygnée-démon, phisarazu) (2) : CA -3 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 9+1 ; pv 46 chacun ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 2d6 / 1d8 / 1d8 (morsure / épée longue / épée longue) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage ; DS toile d'araignée, immunisés aux armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 12 m) ; faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent leur infligent des dégâts normaux ; RM 50 % ; TA G (2,25 m de long) ; NM champion (16) ; Int haute (12) ; AL CM ; PE 18 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 9ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté) ; *image miroir, oubli* et *télékinésie* (trois fois par jour) ; *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, un phisarazu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (50 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus ou 1d4 autres phisarazus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un phisarazu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui peut lui permettre de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante ; le phisarazu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'y empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; il peut aussi enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense ; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il peut projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 30 m). Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

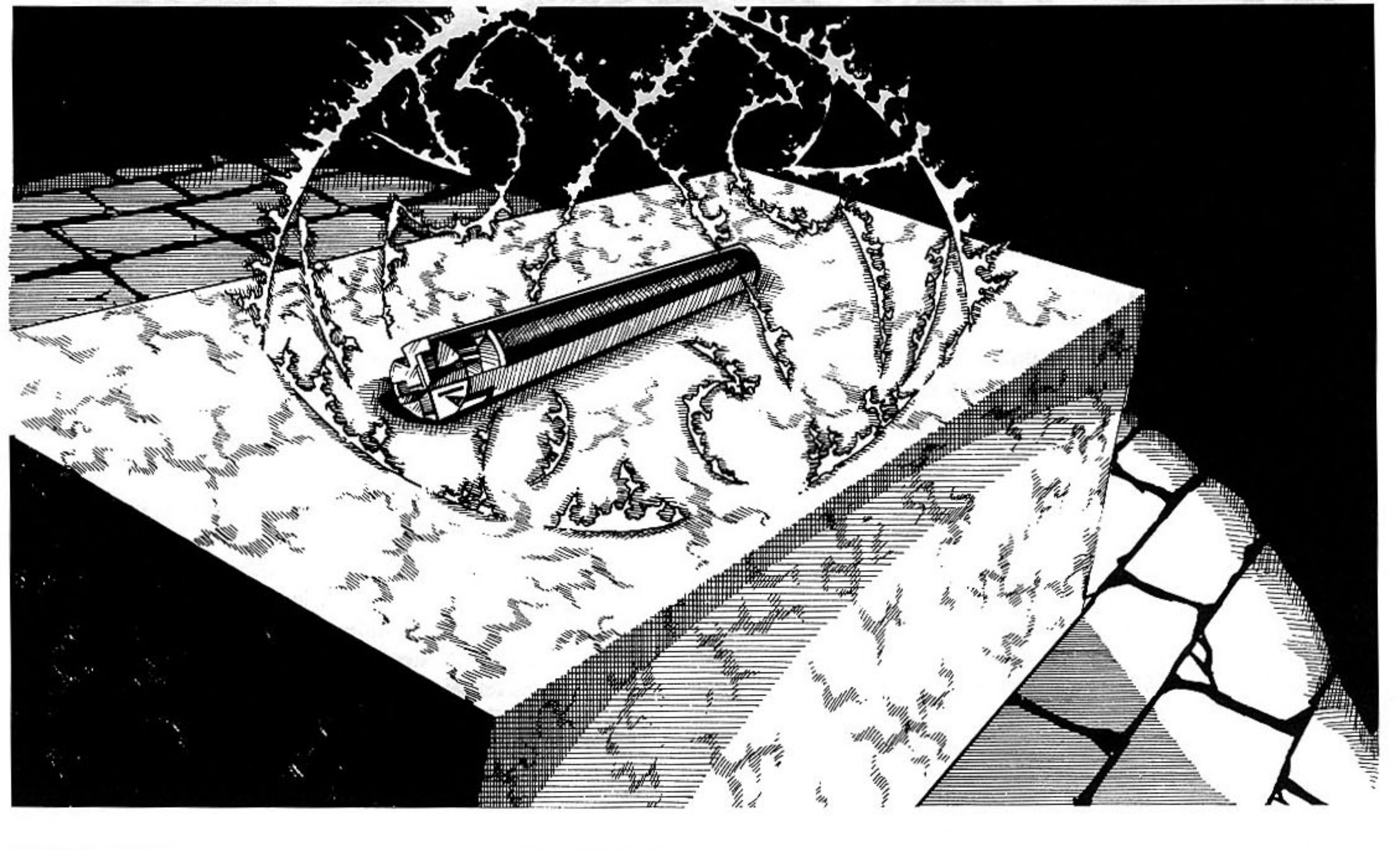
Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Un phisarazu détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

E2. Salle du Sceptre

Cette pièce est représentée à l'échelle des figurines (plan tactique F5). Lisez le passage suivant quand les personnages arrivent.



La porte que vous venez d'ouvrir débouche sur une salle surprenante. Dotée de huit murs différents, elle prend plus ou moins la forme d'une pointe de flèche. Dès le premier coup d'œil, vous voyez que les parois ne sont pas multicolores comme vous commenciez à en prendre l'habitude. Ici, c'est le noir qui règne en maître. Il est difficile de déterminer où le plancher s'arrête et où les murs commencent.

Mais, bien vite, votre attention se tourne vers un bloc de pierre luisante arrivant à hauteur de genou. C'est de lui que provient l'unique illumination de la pièce. Bien que faible, cette lueur vous permet tout de même de distinguer qu'un bout d'ébène gît sur le bloc. L'une de ses extrémités est arrondie, l'autre découpée comme un puzzle en trois dimensions. Vous venez de trouver le septième morceau du *Sceptre*.

Et, comme Qadeej vous l'avait promis, le glyphe nécessaire à la fusion a déjà été inscrit sur le segment.

Ni le bloc ni le segment ne sont piégés, mais les phisarazus de E1 et Laak-Ral (le rakuplis de E3) sont vigilants. Ils attaquent dès que les personnages entrent dans la pièce (voir E1 et E3 pour de plus amples détails).

Quand les araygnées-démons lancent l'assaut, Laak-Ral hurle à ses sbires de tuer les PJ avant qu'ils parviennent à reconstituer le *Sceptre*. En fait, le rakuplis ne fait là qu'obéir aux ordres que lui a donnés son général. En effet, Miska souhaite d'abord et avant tout que nos héros reforment l'artefact, même si cela doit signifier la mort de ses araygnées-démons.

Si quelqu'un touche au segment, Miska le sent aussitôt. Sans perdre de temps, il se téléporte dans la pièce (le lien qui l'unit au reste du *Sceptre* lui permet de suivre la progression des personnages et d'être prêt à intervenir avant même qu'ils arrivent ici). Autrement dit, les PJ risquent d'avoir de gros problèmes s'ils ne se sont pas occupés de Laak-Ral et des phisarazus avant de s'emparer du segment.

Le combat final : si nos héros ont déjà assemblé les six premières parties du *Sceptre*, il ne leur faut que quelques minutes pour y ajouter la septième (voir le **Livre III**). L'Araignée-Loup suit leur progression par le biais du lien empathique qui l'unit à l'artefact. S'ils assemblent immédiatement le *Sceptre*, Miska arrive dès qu'ils ont fini. Par contre, s'ils repartent sans l'avoir fait ou s'ils ne se sont pas décidés au bout d'une minute, le général du Chaos décide de prendre les choses en main. Il se téléporte aussi près que possible du porteur du *Sceptre*. Si jamais l'artefact est encore fragmenté et transporté par plusieurs PJ, Miska se matérialise à côté de celui qui est le plus proche de lui. Avant d'attaquer, il donne à nos héros une chance de lui remettre le *Sceptre*. Cela ne le dérange aucunement de discuter quelques minutes avant de massacrer ces intrus.

• "Alors, comme ça, vous m'avez apporté le *Sceptre*? fait-il, sardonique. Comme c'est gentil de votre part. Donnez-le moi, que je vous montre la toute puissance du Chaos."

Si les personnages ont passé un accord avec K'ian'cha (voir **Proposition indécente**, plus loin), l'Araignée-Loup s'y prend autrement :

"Je vois que vous êtes venus à bout de mon misérable lieutenant, comme la succube me l'avait prédit. Et maintenant, respectez votre part du marché et donnez-moi le *Sceptre*."

Quoi qu'il arrive, si Miska parvient à se saisir de l'artefact avec au moins deux de ses quatre mains, il retrouve toute sa puissance (voir ci-dessous). Si les personnages n'ont aucune envie de lui tendre le *Sceptre*, il tente de s'en emparer. Pour ce



faire, il doit toucher au moins deux fois la CA du porteur. Si un seul coup porte, il tient le *Sceptre* d'une main et peut réessayer dès le round suivant. Le porteur peut lui arracher l'artefact s'il remporte un test de Force opposé (pour ce faire, le PJ doit obtenir, sur 1d20, un résultat inférieur à son score de Force mais supérieur à celui de Miska ; en cas d'égalité, il ne se passe rien, comme lorsque les deux belligérants ratent leur test). L'Araignée-Loup a 19 de Force.

Si Miska parvient à toucher le *Sceptre* à deux mains, ne serait-ce qu'une fraction de seconde, il retrouve instantanément l'intégralité de ses pouvoirs. Le transfert d'énergie génère une onde de choc qui repousse l'artefact loin de Miska avec une violence inouïe. Le porteur du *Sceptre* et tout individu se trouvant à moins de 3 m de lui sont projetés à 10 m de Miska (à moins qu'un obstacle ne se dresse sur leur route). Ils subissent 3d4 points de dégâts et doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification pour rester debout.

• Une fois qu'il a retrouvé l'intégralité de ses facultés, Miska ne s'approche plus du *Sceptre*, car ce dernier peut désormais le tuer. La Barrière de Loi cesse d'exister et les vents du Pandémonium envahissent la citadelle en hurlant (voir **Le Pandémonium** pour ce qui est de leur effet). Pour sa part, l'Araignée-Loup éclate de rire.

Miska ne part pas immédiatement. Il est d'excellente humeur et a envie de se défouler un peu en massacrant les PJ. Si nos héros protestent en faisant valoir qu'ils avaient un accord avec la succube, il manque s'étrangler de rire.

"Qui, elle?" fait-il en prenant quelque chose sous sa masse.

Il s'agit de la tête de K'ian'cha, qu'il avait fixée sous son corps à l'aide de toile et qu'il lance aux personnages.

Miska a désormais 100 points de vie. Sa Force devient celle d'un géant des tempêtes (ce qui lui confère un bonus supplémentaire de +3 pour toucher et de +5 aux dégâts quand il se sert d'une arme, pour un total de +6/+12). Dans le même temps, son Intelligence devient exceptionnelle (15).

Il combat jusqu'à tomber à moins de 40 pv, à moins que les PJ ne le touchent à l'aide du *Sceptre*. Si les personnages s'enfuient, Miska les pourchasse et les attaque à la première occasion. En cas d'affrontement, demandez au porteur du *Sceptre* comment il l'utilise. En effet, une fois rassemblé, l'artefact peut fonctionner comme une arme perforante ou contondante (voir le **Livre III**). Si cette option est choisie, l'Araignée-Loup ne subit que des demi-dégâts. Par contre, si l'on s'en sert comme d'une arme perforante, le Sceptre peut tuer Miska d'un seul coup. Notez toutefois que chaque coup au but porté à l'aide d'une arme de type P libère un jaillissement de "sang" pouvant détruire l'attaquant et l'arme qu'il utilise. Si le *Sceptre* rate son jet de sauvegarde contre la désintégration, il se brise et un portail le projette en un lieu aléatoire du Plan Primaire. Les segments s'éparpillent instantanément aux quatre coins du monde dans lequel ils viennent juste d'apparaître et les personnages sont, eux aussi, aspirés par le portail. Arquestan possède toutefois le moyen de secourir et de ramener chez eux les PJ. Une fois de plus, Miska est emprisonné. La Barrière de la Loi se reforme, mais sans la déchirure. Les personnages viennent, en fait, de reproduire les derniers instants de la bataille de Pesh.

Par contre, si le *Sceptre* réussit son jet de sauvegarde, Miska meurt aussitôt.

• Les PJ peuvent également appliquer une tactique, certes moins héroïque mais vraisemblablement plus prudente : s'emparer du dernier morceau du *Sceptre* et détaler comme des lapins. Miska peut difficilement les poursuivre en se téléportant à répétition car ce pouvoir ne peut lui servir à sortir d'un espace clos. Nos héros ont donc de bonnes chances de s'en tirer, surtout s'ils n'ont pas encore fait appel au pouvoir de *vent divin* de l'artefact. Si Miska voit qu'il se fait distancer, il sort de la tour par le plus court chemin et se téléporte à proximité des PJ dès qu'il les aperçoit (dans ce cas, la *téléportation* fonctionne sans problème). Il y a alors de bonnes chances pour qu'il se retrouve face aux personnages au moment même où ils s'apprêtent à monter dans le *chariot de vent* d'Arquestan. Le vaati aide nos héros autant que faire se peut.

Si cette fin vous semble manquer d'intensité dramatique ou si les PJ sont trop forts avec Arquestan à leur côté, dotez Miska de quelques araygnées-démons.

• Si les personnages quittent la citadelle sans avoir assemblé le *Sceptre*, Arquestan les aide à le faire. Par la suite, le porteur de l'artefact peut automatiquement reboucher la déchirure du cocon.

• Si les PJ font tomber Miska à 0 pv (ou moins) avant qu'il ait eu le temps de recouvrer toutes ses facultés, il est certes "tué", mais il ne s'agit là que d'un état temporaire. Il finira fatalement par revenir à la vie et par vouloir se venger. Même un *souhait* ne peut empêcher l'Araignée-Loup de se régénérer. S'ils le désirent, les personnages peuvent utiliser le pouvoir de *résurrection* du *Sceptre* sur Miska après l'avoir "tué". Dans ce cas, l'artefact se brise et ses morceaux s'éparpillent sur un monde du Plan Primaire (qui ne peut, en aucun cas, être celui des PJ). Dans le même temps, la Barrière de la Loi est reconstituée, intacte, tandis que les personnages sont renvoyés dans leur monde natal. Quant à Miska, il revient à la vie avec l'intégralité de ses pouvoirs. Il est toujours emprisonné, mais nettement plus puissant.

• Alors que nos héros sont en train d'affronter l'Araignée-Loup, n'oubliez pas Zéphrus, l'épée bâtarde qu'Arquestan leur a donnée. Au moment fatidique (quand, par exemple, le porteur du *Sceptre* se fait tuer ou quand Miska menace de s'échapper), l'épée utilise son pouvoir pour se transformer en Arquestan (avec armes et bagages). Elle peut le faire même si le vaati est présent ou s'il a été tué. Zéphrus/Arquestan attaque alors Miska sans songer à sa propre sécurité. L'épée est tout à fait d'accord pour que les PJ permettent à Miska de



recouvrer toutes ses facultés, car c'est là l'unique moyen de le tuer une bonne fois pour toutes. Par contre, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour qu'il ne s'échappe pas.

Miska, l'Araignée-Loup : CA -7 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 24 ; pv 50 (100 s'il récupère toute son essence) ; TAC0 -3 (-6 avec son *cimeterre* +3 ou sa *morgenstern* +3, (-8 avec son *cimeterre* +5) ; #AT 7 ; Dég 2d10/2d10/1d8+10/1d8+10/1d8+12/ 2d4+10/2d4+10 (morsure/morsure/*cimeterre de rapidité* +3 et bonus de Force/*cimeterre de rapidité* +3 et bonus de Force/*cimeterre* +5 et bonus de Force/*morgenstern* +3 et bonus de Force/*morgenstern* +3 et bonus de Force/) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, toile d'araignée, désintégration ; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +3, régénération, immunités, détection de l'invisible (dans un rayon de 30 m), fluide vital ; RM 70 % ; TA E (4,50 m de long) ; NM sans peur (19) ; Int moyenne (8) ; AL CM ; PX 36 000 ; **Livre IV**, page 9.

Notes : 19 en Force.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 14ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur*, comme la baguette du même nom (à volonté) ; *changement de forme, chaos, image miroir et lenteur* (trois fois par jour) ; *infravision*, portée 40 m (en permanence).

Le poison agit instantanément. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d8 heures, mais le venin lui inflige 1 point de dégâts par demi-heure. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d10 rounds. De plus, une plaie purulente se développe immédiatement, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque demi-heure, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. Elle ne peut bénéficier d'aucun sort de soins tant que le poison n'a pas été neutralisé.

Toile d'araignée : à volonté, Miska peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante ; il laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; il peut aussi enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense et projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m), de créer une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 60 m) ou de produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Trois fois par jour, il peut créer un petit globe étanche qui, une fois rempli de liquide, peut être jeté jusqu'à 10 m de distance ; (quand Miska y verse son venin, le globe explose au moindre choc, libérant un nuage empoisonné de 5 m de diamètre. Toute créature prise dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de devenir aveugle et muette pendant 3d4 tours et de perdre 3d6 points de vie. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit tout de même 2d6 points de dégâts ainsi qu'un malus de -2 à ses attaques de loin (projectiles) et 20 % de chances de rater tout sort entrepris pendant 1d4 rounds). Les toiles de l'Araignée-Loup n'ont que 25 % de chances de s'enflammer en présence de feu. Miska peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Se régénère au rythme de 5 points de vie par round.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts, de même que les armes contondantes (type C). Toute arme tranchante (type T), qui lui occasionne un minimum de 5 points de dégâts d'un seul coup, libère un jet de fluide venimeux forçant l'attaquant à réussir un jet de sauvegarde contre le poison s'il ne veut pas perdre la vie. De la même manière, tout point de dégâts délivré à l'aide d'une arme perforante (type P) nécessite un jet de sauvegarde (contre le poison) pour le PJ et un autre (contre la désintégration) pour son arme.

Miska détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

Équipement : 2 *morgensterns* +3, *cimeterre de rapidité* +3, *cimeterre* +5 (les adversaires d'alignement loyal doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts quand ils se font toucher ; ceux qui le ratent sont aussitôt désintégrés).

E3. Quartiers de Laak-Ral

Cette salle est semblable aux quartiers des phisarazus (E1), en ce sens qu'elle ne contient rien d'autre qu'un gardien. Laak-Ral le rakuplis surveille en permanence le segment du *Sceptre* situé en E2. Les personnages n'ont aucune chance de le surprendre s'ils arrivent par E2. Dans le cas contraire, jetez les dés normalement pour les PJ et le monstre.

Si nos héros passent un accord avec K'ian'cha et suivent les indications qu'elle leur donne, ils arrivent par la porte, c'est-à-dire par le couloir transversal reliant E3, E4 et les deux salles E5. Mais Miska a déjà tué la succube et Laak-Ral est au courant des plans de la fiélonne. Il a donc utilisé son pouvoir de *changement de forme* pour prendre l'aspect d'une succube :

> Vous êtes arrivés à la bonne porte, si la succube ne s'est pas trompée. Mais, contrairement à ce que vous vous attendiez à trouver, la pièce est vide.
>
> Un instant plus tard, votre "amie" la succube vous rejoint. La splendide jeune femme aux cheveux noirs apparaît à vos côtés.

"Désolée, on dirait bien que nous avons manqué Laak-Ral, fait-elle. Quelle saleté! Il n'aurait pas pu rester là et se laisser massacrer comme une araignée bien docile? Suivez-moi. (Traversant la pièce, elle pénètre dans le renfoncement et actionne un dispositif caché qui ouvre le passage secret.) Il doit bien se trouver quelque part dans le coin."

Sur ces mots, elle entre dans la salle que la porte secrète vient juste de révéler.

S'ils sont suffisamment attentifs, les personnages se souviennent que K'ian'cha était blonde à leur rencontre. S'ils lui posent directement la question à la succube, cette dernière hausse les épaules et répond qu'il faut bien changer de style de temps en temps. Le passage secret mène en E2. Si le groupe suit Laak-Ral, il utilise son pouvoir de *charme de masse* tandis que les phisarazus jaillissent des deux salles E1 (-2 au jet de surprise des personnages).

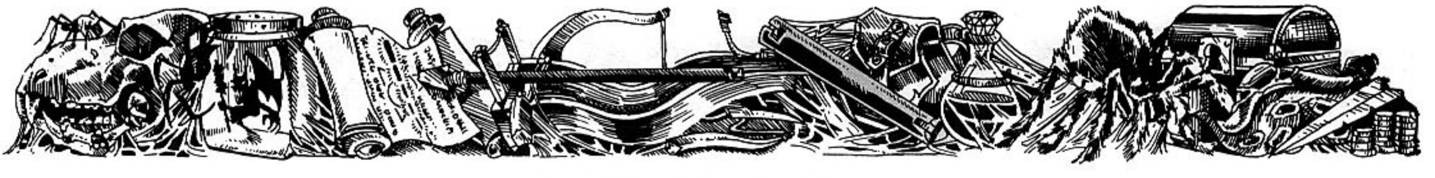
Quoi qu'il se produise, Laak-Ral commence par lancer *charme de masse*. Si les kakkuhus de E5 sont toujours en vie, ils arrivent sur le lieu du combat en 1d4 rounds. Pour leur part, les phisarazus de E1 restent chez eux, à moins que l'affrontement ne se déroule en E2. Laak-Ral a déjà rempli trois globes de venin; il s'en sert contre tout jeteur de sorts parvenant à l'affecter malgré sa résistance à la magie.

Laak-Ral (tanar'ri, araygnée-démon, rakuplis) : CA -6; VD 12 ou 18, tl 15, es 9; DV 12+8; pv 68; TAC0 7 (2 grâce à son *épée longue* et son bonus de Force); #AT 3; Dég 2d10/1d8+10/1d8+10 (morsure/*épée longue* + 2 + bonus de Force/*épée longue* + 2 + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 20 m); faiblesse spécifique : les armes en fer lui infligent des dégâts normaux, les armes en argent des demi-dégâts; RM 70%; TA G (3 m de long); NM fanatique (18); Int géniale (18); AL CM; PX 25000; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *changement de forme, charme de masse* (24 DV dans un rayon de 10 m), *image miroir* et *oubli* (trois fois par jour); *infravision*, portée 40 m (en permanence).

Le poison agit instantanément. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures, mais le venin lui inflige 1 point de dégâts par heure. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d8 rounds. De plus, une plaie purulente se développe immédiatement, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque heure, tant





qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. Elle ne peut bénéficier d'aucun sort de soins tant que le poison n'a pas été neutralisé.

Toile d'araignée : à volonté, Laak-Ral peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante ; il laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; il peut aussi enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense ; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Chaque round, il peut projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 60 m) ; il lui est également possible de produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Trois fois par jour, il peut créer un petit globe étanche qui, une fois rempli de liquide, peut être jeté jusqu'à 10 m de distance ; quand il y verse son venin, le globe explose au moindre choc, libérant un nuage empoisonné de 5 m de diamètre. Toute créature prise dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de devenir aveugle et muette pendant 3d4 tours et de perdre 3d6 points de vie. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit tout de même 2d6 points de dégâts ainsi qu'un malus de -2 à ses attaques de loin (projectiles) et 20 % de chances de rater tout sort entrepris pendant 1d4 rounds. Les toiles de Laak-Ral n'ont que 25 % de chances de s'enflammer en présence de feu. Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui infligent que des demi-dégâts.

Laak-Ral détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

E4. Quartiers de Miska

Miska s'est installé ici peu de temps après avoir été enfermé dans la citadelle. Il a partiellement détruit la salle et le couloir qui y mène lors de ses fréquents accès de rage. La pièce ne contient rien d'autre que six cocons de toile (de forme vaguement humaine) pendant du plafond. Trois d'entre eux renferment des cadavres totalement desséchés (Miska leur a volé leur essence vitale peu de temps après que K'ian'cha les lui a amenés en cadeau). Quant aux trois autres, ils ont été tués par le venin de l'Araignée-Loup avant de se faire dévorer, ce qui les a transformés en bodaks. Si les personnages les libèrent, les monstres tombent par terre et restent hébétés pendant 1 round, avant d'attaquer leurs "sauveurs" à l'aide de leur regard mortel.

Bodaks (3) : CA 5 ; VD 6 ; DV 9+9 ; pv 54 chacun ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée longue) ; AS regard mortel ; DS immunités, immunisés contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1 ; faiblesses spécifiques : la lumière du jour leur fait perdre 1 pv / round, sensibles à l'eau bénite, peuvent être repoussés comme des fantômes ; TA M (1,50 m à 1,80 m de haut) ; NM stable (11) ; Int faible (7) ; AL CM ; PX 5 000 chacun.

Notes : chaque round, une créature peut être "attaquée" à l'aide du regard. Si elle rate son jet de sauvegarde contre la mort, elle décède instantanément (portée 10 m).

Immunisés contre le poison, le feu non magique, l'électricité et les sorts de type *lenteur, sommeil, charme* et *immobilisation*. Le froid, le feu magique et le gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

E5. Baraquements des kakkuhus

Ces salles ne recèlent rien d'autre que deux kakkuhus chacune. Les monstres se tiennent prêts à bondir sur le moindre intrus ou à porter secours à Laak-Ral.

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (4) : CA 2 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 4 ; pv 20 chacun ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée ; DS toile d'araignée, immunités, camouflage ; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite ; RM 15 % ; T M (1,50 m de long) ; NM stable (11) ; Int partielle (3) ; AL CM ; PX 3 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté) ; *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante ; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.



Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80 %.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

F1-F3. Tours de guet

Ces tours sont presque intégralement pleines. À part un escalier reliant leur sommet au niveau des remparts et un ou deux passages permettant de rejoindre les tours B et E, elles ne présentent pas le moindre intérêt. La tour F3 est reliée à la tour C1 par une passerelle et son escalier descend jusqu'à la cour. Pour le reste, elle est semblable aux deux autres.

G. Tour intérieure

Elle est totalement semblable aux tours extérieures.

Rencontres additionnelles

Les rencontres qui suivent peuvent se produire n'importe où et même se répéter si le texte l'indique.

A. Un pont trop loin

Trois passerelles de pierre rouge sang relient les diverses tours de la place-forte au niveau de l'étage supérieur. Larges de 6 m, elles disposent d'un "plancher" épais d'environ 5,40 m. Par contre, elles n'ont pas la moindre rambarde et la cour se situe 120 m plus bas. La pierre est craquelée par endroits. Certaines crevasses atteignent 1,50 m de profondeur, mais les passerelles paraissent encore solides.

Plusieurs kakkuhus ont reçu pour mission de protéger ces passages. Deux d'entre eux sont tapis dans la plus grosse crevasse, prêts à bondir si l'on s'approche d'eux, tandis que les quatre restants sont postés au sommet de la tour B et se téléportent à la rescousse de leurs congénères au moindre signe de grabuge.

Faites jouer cette rencontre la première fois que les personnages mettent le pied sur l'une des trois passerelles. Si certains kakkuhus survivent au combat, ils rejoignent l'un des groupes patrouillant dans la cour. Utilisez le plan de la passerelle type.

Kakkuhus (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) (6) : CA 2 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 4 ; pv 20 chacun ; TACO 17 ; #AT 1 ; Dég 2d4 (morsure) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée ; DS toile d'araignée, immunités, camouflage ; faiblesse spécifique : sensibles à l'eau bénite ; RM 15 % ; T M (1,50 m de long) ; NM stable (11) ; Int partielle (3) ; AL CM ; PX 3 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur*, *ténèbres sur 5 mètres* (à volonté) ; *infravision*, portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 autres kakkuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m, au bout duquel pend une sphère gluante ; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisés contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne leur infligent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80 %.

L'eau bénite leur occasionne 1d6+1 points de dégâts.

Attention la tête !

La succube K'ian'cha est arrivée depuis peu à la forteresse. Après son retour triomphal aux Abysses (elle venait en effet de provoquer la mort d'un puissant magicien en le fourvoyant), ses supérieurs lui ont confié une mission plus dangereuse encore : pénétrer dans la Citadelle du Chaos et convaincre Miska de ne pas retourner auprès de la Reine du Chaos, mais de rejoindre les forces des tanar'ris dans la Guerre Sanguinaire qu'ils livrent aux baatezus. K'ian'cha a relevé le défi. Elle est arrivée à la place-forte à dos de goristro, énorme tanar'ri à la force inversement proportionnelle à l'intellect. Elle a offert le goristro à Miska, avec six créatures, pour qu'il puisse s'amuser à chasser. L'Araignée-Loup a aussitôt dévoré les pauvres victimes sans défense avant d'ordonner au goristro de déblayer les nombreux gravats résultant de ses sautes d'humeur. En effet, réduire sa prison en miettes était autrefois l'un de ses seuls amusements mais, au fil des siècles, il a fini par tomber sous l'influence du *Sceptre* et ne supporte plus le désordre. Il ne risque pas de devenir loyal, mais même lui n'est pas immunisé contre les pouvoirs de l'artefact.

Le goristro exécute les instructions reçues du mieux possible. En ce moment, il ramasse de grandes quantités de pierres et les jette dans un escalier. Et comme il est aussi peu dextre qu'intelligent, il oublie de nombreux gravats derrière lui.



Les personnages le rencontrent à n'importe quel moment où ils gravissent un escalier des tours B ou E (sauf celui qui mène aux quartiers de Miska). Utilisez le plan de l'escalier type pour cette rencontre. Le goristro se trouve juste à l'étage supérieur et commence à jeter des pierres quand nos héros sont à mi-chemin de l'escalier (à 30 m en dessous de lui, donc). La plupart des gravats tombent dans le puits central, mais certains rebondissent sur les marches et chaque PJ doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de subir 3d4 points de dégâts. Le premier réflexe de nos héros est de penser que le bâtiment est en train de s'effondrer mais, quelques instants plus tard, des ahanements inhumains se font entendre au-dessus de leur tête : le goristro est en train de ramasser et de jeter les pierres qui lui ont échappées lors du premier voyage. Il est possible de l'apercevoir en se penchant par-dessus la rambarde, mais cela nécessite d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde.

Si rien ne vient le déranger, le tanar'ri continue de balancer des gravats dans l'escalier pendant 2d6+2 rounds, puis il s'éloigne lourdement pour aller en chercher un autre stock.

Les personnages peuvent éviter de subir des dégâts importants en se collant contre les parois et en attendant que l'orage passe. S'ils décident d'attaquer, ils doivent d'abord finir de monter l'escalier, ce qui leur prend 6 rounds, à moins qu'ils ne soient capables de voler ou de se déplacer de manière particulière. Et le goristro se fait une joie de les prendre pour cible s'il les voit arriver.

Utilisez le plan du palier type dès que les PJ parviennent en haut de l'escalier et faites aussitôt jouer la rencontre **Proposition indécente**.

Goristro (tanar'ri, majeur, goristro) : CA -2 ; VD 15 ; DV 20 ; pv 141 ; TACO 1 ; #AT 2 ; Dég 6d4+6 / 6d4+6 (poing / poing) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, piétinement, jet de pierres ; DS immunisé contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +1, immunités, régénération ; faiblesses spécifiques : les armes en fer lui infligent des dégâts normaux, les armes en argent des demi-dégâts, sensible à l'eau bénite ; RM 60 % ; T E (6,30 m de haut) ; NM champion (15) ; Int faible (5) ; AL CM ; PX 23 000.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 10ème niveau, à volonté) : *détection de la magie, détection de l'invisibilité, lévitation, patte d'araignée, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres, terreur* (comme la baguette du même nom).

Immunisé contre le froid, le feu, le poison et les gaz toxiques. Régénération (1 pv / round). Infravision (120 m de portée).

Peut lancer des pierres à 240 m de distance (3 m minimum). Chaque projectile inflige 2d12 points de dégâts en cas de coup au but. Capable de piétiner ses adversaires : toutes les créatures présentes dans un rayon de 3 m subissent 5d8 points de dégâts, à moins qu'elles ne mesurent plus de 1,80 m de haut.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Proposition indécente

K'ian'cha la succube parcourt les couloirs des tours B et E dans l'espoir de parler à Miska (mais aussi pour surveiller le goristro du coin de l'œil). Les personnages peuvent la rencontrer dans un couloir, sur un palier ou dans un escalier. Choisissez le plan type que vous préférez. Elle intervient toutefois si nos héros cherchent à affronter le goristro.

K'ian'cha ne fait rien pour cacher ce qu'elle est. Elle a une proposition à faire aux PJ et s'attend à ce qu'ils acceptent puisqu'il y va de leur intérêt (c'est du moins ce qu'elle pense). Lisez le passage suivant si elle arrive au moment où ils sont prêts à agresser le goristro :

> Vous voici enfin en haut de l'escalier et vous allez pouvoir vous occuper de votre énorme adversaire. Encore que ce ne soit pas forcément une bonne idée, à bien y réfléchir. Le monstre est au moins aussi gros que les géants des nuages que vous avez affrontés il n'y a pas si longtemps et, le moins que l'on puisse dire, c'est que ses pattes griffues, ses longues cornes et ses dents acérées ne le rendent pas sympathique. Ses yeux écarlates luisent d'une intelligence très limitée. Il a une pierre en main et son visage est transfiguré par un rictus qui est peut-être un sourire. Apparemment, bombarder les gens de passage est l'un de ses passe-temps favoris.
>
> "Repose ! fait alors une voix de femme extrêmement mélodieuse. Doucement !"
>
> Le monstre vous regarde méchamment.

Le goristro piétine les personnages s'ils l'attaquent. Par contre, s'ils préfèrent attendent de voir comment il réagit, il se détourne d'eux et s'éloigne sans lâcher le bloc qu'il tient à la main.

Si les PJ regardent ce qu'il y a derrière le goristro, ils voient K'ian'cha sous sa forme naturelle, qui leur dédie un sourire innocent.

"C'est juste un grand enfant, vous savez", leur explique-t-elle.

Si les personnages attaquent le goristro, K'ian'cha décolle pour ne pas se faire piétiner et tente une dernière fois d'interrompre le combat.

"Ce n'est pas nécessaire ! crie-t-elle en lançant un ordre à l'autre tanar'ri, qui recule docilement. Laissez-le aller, ou vous devrez nous combattre tous les deux."

Dans le cas où nos héros semblent prêts à parlementer, la succube renvoie le goristro et commence à négocier.

Si elle ne parvient pas à établir le dialogue avec les PJ, elle ordonne au goristro d'attaquer et utilise son pouvoir de *charme-personne* contre un jeteur de sorts. Si le personnage rate son jet de sauvegarde, elle lui demande de faire cesser le combat à ses compagnons et tente de charmer un autre PJ.

Si nos héros rencontrent K'ian'cha dans d'autres circonstances, lisez le passage suivant :

Non loin devant vous, vous entendez le chant d'une femme à la voix cristalline. Vous ne comprenez pas les paroles, mais la mélodie est extrêmement reposante. Bien vite, vous vous retrouvez face à la chanteuse. C'est une superbe jeune femme d'un mètre quatre-vingts, aux cheveux blonds comme les blés, à la peau d'albâtre… et dont le dos s'orne d'une paire d'ailes de chauve-souris. Elle est nue comme au jour de sa naissance.

"Bonjour, vous dit-elle. Ainsi, vous venez du monde que Miska souhaite attaquer dès qu'il aura rejoint son amante, la Reine du Chaos. Vous savez, je peux sans doute empêcher ça, si vous me donnez un petit coup de main."

K'ian'cha s'enfuit si les personnages se montrent belliqueux. Sinon, elle peut leur apprendre les choses suivantes :

• "Je suis venue ici afin de convaincre Miska de ne pas attaquer votre monde. Voyez-vous, les êtres qui m'ont envoyée ici souhaitent que l'Araignée-Loup rejoigne enfin les siens et cesse de s'occuper du Plan Primaire. Votre monde ne nous intéresse aucunement. Nous avons bien trop à faire ailleurs.

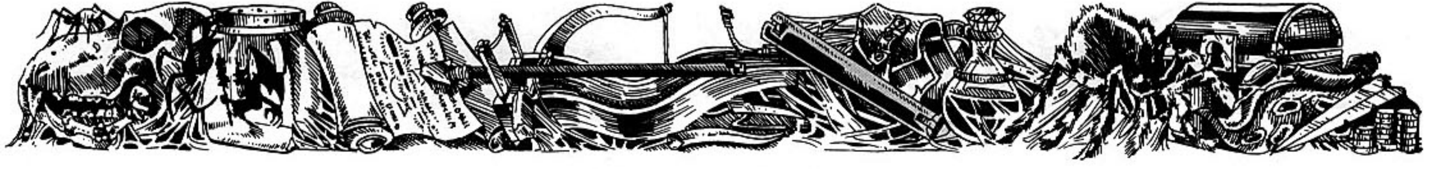
"Avez-vous déjà entendu parler de la Guerre Sanguinaire? Les baatezus sont les créatures les plus maléfiques du multivers et nous sommes en guerre contre eux. Cela fait longtemps que ce conflit dure. Nous voulons que Miska se joigne à nous et qu'il nous aide à attaquer un monde regorgeant de baatezus. Il se trouve dans les plans inférieurs, je vous rassure tout de suite. Ne me dites pas que vous aimez les baatezus, si? Aider à en annihiler quelques millions serait sans doute préférable au fait de voir disparaître votre monde."

• "D'autant plus que, si jamais Miska parvient à s'évader de la forteresse, on répétera éternellement que c'est de votre faute. Et ce sera vrai."

• "Voici ce que je vous propose. J'ai juste besoin d'un peu de temps pour discuter avec Miska, mais sans ce misérable lèche-bottes de Laak-Ral. Ce rakuplis est tellement suave qu'il pourrait même persuader un nain de se séparer de son or. Donc, je distrais Miska et vous vous occupez de Laak-Ral. Une fois que j'aurais convaincu l'Araignée-Loup de me suivre, il ne vous restera plus qu'à utiliser le *Sceptre aux Sept Morceaux* pour détruire la barrière qui entoure la citadelle. Hein? Oh, oui, tout le monde est au courant, pour le *Sceptre*… bref, une fois Miska parti, vous pourrez garder l'artefact pour vous. C'est une arme des puissances de la Loi, de toute manière. Pas de risque que les tanar'ris veuillent se l'approprier. Il vous suffira de toucher Miska à l'aide du *Sceptre* et vous n'aurez plus le moindre souci."

• "Si vous acceptez mon marché, Miska s'échappera, c'est vrai, mais, au moins, votre monde sera sauvé. Vous avez ma





parole que nous ne vous rendrons pas visite avant six ou sept mille ans, au bas mot. Et puis, vous aurez le *Sceptre* !"

• "Par contre, si vous refusez, vous avez toutes les chances de devoir combattre Miska et Laak-Ral en même temps. Malsain, ça. Alors, qu'en pensez-vous ?"

Presque toutes ces paroles sont vraies. K'ian'cha souhaite en effet que l'Araignée-Loup quitte la Reine du Chaos. Par contre, elle ne révèle à aucun moment que Miska est blessé. Si les personnages trouvent la proposition intéressante mais craignent que la succube ne respecte pas sa part du marché, elle leur fait remarquer que, même si elle les trahit, ce plan leur permet de combattre Miska et Laak-Ral séparément. Elle ajoute également qu'elle n'a rien à gagner à jouer double jeu. Une fois que Miska se sera échappé grâce au *Sceptre*, la succube sait bien qu'elle aura fort à faire pour empêcher la Reine du Chaos de se venger de son amant déserteur. Elle n'aura donc nullement le temps d'attaquer les PJ ou de tenter de s'emparer de l'artefact. Pour ce qui est du monde des personnages, elle répète aussi souvent que nécessaire que les tanar'ris se moquent bien du Plan Primaire. Seuls les plans inférieurs comptent pour eux, et c'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils livrent la Guerre Sanguinaire aux baatezus.

Si les personnages acceptent son offre, K'ian'cha leur explique comment rejoindre les quartiers de Laak-Ral :

"Empruntez l'une des passerelles menant à la petite tour surplombée d'un dôme. Une fois là, il vous faudra régler son compte au garde qui se tient derrière la herse. Désolée, je ne peux pas le faire à votre place. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à gravir le petit escalier en colimaçon. Une fois en haut, c'est très facile : à gauche deux fois, puis la deuxième à gauche et encore deux fois à gauche. La première porte que vous verrez alors mène dans les quartiers de Laak-Ral."

Si les PJ souhaitent qu'elle les téléporte directement là-bas, elle leur rappelle que ce mode de transport ne fonctionne pas bien à l'intérieur de la forteresse. S'ils pensent à le lui demander, elle leur résume brièvement les pouvoirs des rakuplis.

La proposition de la succube n'a pas d'incidence sur la fin de l'aventure. En effet, la Reine du Chaos est au courant du plan de K'ian'cha, dont elle a fourni tous les détails à Miska par le biais du lien si particulier qui les unit (lien dont la succube ignore tout). Quoi que fassent les personnages, Laak-Ral est seul dans ses quartiers quand ils arrivent, tandis que Miska n'apparaît qu'une fois que les PJ ont pénétré dans la salle du *Sceptre* (E2). Et si nos héros s'attendent à ce que Miska s'en aille tranquillement après avoir été libéré, ils risquent d'avoir une sacrée surprise !

Les personnages ne peuvent espérer gagner du temps avec K'ian'cha dans le but de la faire parler (et ainsi d'obtenir de plus amples renseignements sur Laak-Ral et l'Araignée-Loup) sans accepter sa proposition (la faculté d'*ESP* de la succube lui permet de ne pas tomber dans un piège aussi grossier). Dans ce cas, K'ian'cha joue le jeu et fait croire qu'elle a été bernée... jusqu'à ce qu'elle se retrouve suffisamment près d'un PJ pour lui donner un petit baiser avant de se téléporter au loin (ce mode de fuite reste possible tant qu'elle ne cherche pas à s'en servir pour sortir de l'espace clos dans lequel elle se trouve).

S'ils ne débarrassent pas le plancher au plus vite, la succube revient avec le goristro. Les PJ peuvent affûter leurs armes ! Dans le cas contraire, ils ne revoient plus K'ian'cha de l'aventure.

Note : un personnage dominé par Zéphrus ne peut accepter l'offre de la succube et l'attaque automatiquement à moins d'être retenu par ses compagnons.

K'ian'cha (tanar'ri, mineur, succube) : CA 0 ; VD 12 ou 18, vl 18 (C) ; DV 6 ; pv 31 ; TACO 15 ; #AT 2 ; Dég 1d3/1d3 (poing/poing) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, absorption d'énergie ; DS immunisée contre les armes dont le bonus magique n'est pas au moins égal à +2, immunités, jamais surprise ; faiblesses spécifiques : les armes en fer ou en argent lui infligent des dégâts normaux, sensible à l'eau bénite ; RM 30 % ; T M (1,80 m de haut) ; NM élite (14) ; Int exceptionnelle (16) ; AL CM ; PX 11 000.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 18ème niveau, à volonté) : *changement de forme* (en humanoïde de taille et de poids approchants), *changement de plan, charme-personne, clairaudience, ESP,* passage dans le Plan Éthéré (comme à l'aide d'*huile éthérée*), *suggestion, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres.*

Immunisée contre l'électricité, le feu et le poison. Le froid et le gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

En cas de problème

Si les personnages choisissent de se replier pour mener un nouvel assaut contre la citadelle à une date ultérieure, Arquestan tente de les en dissuader. Toutefois, s'ils insistent, il utilise son chariot pour les amener en un lieu sûr où ils peuvent récupérer leurs sorts. S'ils ne se servent pas du *Sceptre* pendant ce temps, la reine n'a aucune chance de les repérer. Le vaati leur suggère alors de quitter le Pandémonium et de tout faire pour que la chaotique souveraine ne s'empare jamais de l'artefact. Ils peuvent également tenter une nouvelle fois leur chance dans la forteresse. K'ian'cha et le goristro sont repartis, mais d'autres araygnées-démons sont arrivées en renfort (doublez les nombres indiqués dans les pages qui précèdent). Arquestan prend le risque d'accompagner les PJ lors du second assaut car il sait bien que, cette fois, il n'existe pas la moindre chance de prendre Miska par surprise.

CONCLUSION

Une fois les personnages ressortis de la Citadelle du Chaos, Arquestan leur fait quitter le Pandémonium. Après cela, les actes du vaati dépendent de ce qu'ils ont accompli.

Miska a été tué

Arquestan commence par s'assurer que tous les PJ ont réussi à sortir de la forteresse et fait bien le tour des environs si un ou plusieurs d'entre eux ne sont pas parvenus à rejoindre son *chariot de vent*. Puis, il retourne à l'intérieur de la place-forte et ramène tous les personnages, morts ou vifs. Ce n'est qu'à ce moment qu'il les emmène dans la Vallée d'Aaqa.

Ce même Arquestan que vous avez toujours vu stoïque ne peut s'empêcher de sourire alors qu'il ordonne à son *chariot de vent* de reprendre son vol. Très vite, vous laissez les vents hurlants derrière vous pour retrouver une nouvelle fois dans l'épais brouillard gris.

Mais le trajet est court et, bientôt, vous voyez apparaître un soleil qui n'est pas le vôtre. Une gigantesque forêt s'étend sous vos pieds.

"J'espère que cela ne vous dérange pas, mais j'aimerais vous présenter à quelques amis avant de vous ramener chez vous."

Les nombreuses sphères de lumière qui semblent presque constituer les uniques vêtements du vaati s'agitent soudain comme si elles étaient très excitées. Arquestan ordonne au chariot de s'élever et vous voyez apparaître une vallée encaissée entre de hautes montagnes. Vous savez que vous ne vous trouvez pas sur votre monde et vous vous demandez si vous n'êtes par arrivés à la terre des dieux.

Car le vallon qui s'étend devant vous est la perfection même : le soleil brille mais la brise est fraîche. La ville que vous approchez n'est que maisons, arbres, jardins et tours élancées. Vous ne comptez plus les marchés, les fermes et les étables, ni même les animaux domestiques vivant en totale liberté. Les gens sont nombreux et la plupart tendent le doigt en direction de votre attelage mystique. Tous appartiennent manifestement à la race d'Arquestan et de Qadeej. Malgré le nombre de bâtiments et la diversité de la flore, l'ordre règne visiblement dans la vallée : chaque chose est à sa place, depuis les larges routes jusqu'au plus humble caillou. Pas de doute, vous voici arrivés dans la patrie de l'Ordre et de la Loi.

Le chariot descend vers le sol et Arquestan vous demande de brandir le *Sceptre* bien haut pour que tout le monde puisse le voir.

"L'Araignée-Loup n'est plus! annonce-t-il d'une voix de stentor. La guerre est terminée!"

Une immense clameur s'élève du fond de la vallée tandis que les ducs des vents laissent libre cours à leur joie.

Les immortels accueillent les personnages chez eux et les invitent à rester aussi longtemps qu'ils le désirent. Nos héros sont fêtés en sauveurs, ce qu'ils sont. Maintenant que le spectre de la guerre a été banni à tout jamais, peut-être la race millénaire des vaatis parviendra-t-elle à remonter la pente. Après plusieurs jours de festivités, les ducs des vents décident de récompenser leurs champions.

Pour commencer, les personnages pourront éternellement compter sur l'amitié et l'assistance des vaatis. Bien que les ducs des vents se soient depuis longtemps détachés des affaires du monde, leur ancienne grandeur n'a pas été oubliée de tous. À l'avenir, aucune créature vivant dans les airs ou native du Plan Élémentaire de l'Air ne pourra attaquer les PJ sans qu'ils déclenchent les hostilités ; et toutes leur témoigneront un grand respect et les aideront de leur mieux. Enfin, les vaatis offrent à chaque PJ l'une des options suivantes :

- Un *souhait*.

- La faculté de voler comme un duc des vents (VD 12, CM A) sept heures par semaine.

- La faculté d'utiliser *révélation de la vérité* comme un *haikjadeam* (voir la description des vaatis dans le **Livre IV**).

- La faculté de faire apparaître 1 tourbillon par jour comme les *grideams* (voir la description des vaatis dans le **Livre IV**).

- Un jeune chien de la loi lié au héros et faisant à la fois office d'ami et de compagnon.

- Un *chariot de vent*.

- L'épée Zéphrus.

Décidez vous-même de ce que les vaatis offrent aux personnages ou laissez choisir les joueurs.

Mais quelques questions demeurent. La Reine du Chaos n'oubliera pas de sitôt le rôle qu'ont joué nos héros dans la saga du *Sceptre*. Elle n'a guère le loisir de leur faire payer leur ingérence dans ses affaires (la gestion d'un niveau des Abysses est un emploi à plein temps), mais elle n'est pas non plus du genre à laisser passer un tel affront. Il y a de bonnes chances pour qu'elle ordonne à un (ou plusieurs) rakupli ou lycosid de les harceler jusqu'au jour de leur mort. Les PJ devront sans doute passer beaucoup de temps (et utiliser de nombreuses ressources) pour traquer le ou les monstres qui leur en veulent à ce point. S'ils conservent le *Sceptre* après le terme de l'aventure, les araygnées-démons ne cessent de les attaquer jusqu'à ce qu'ils le détruisent (voir le *Livre des Artefacts* pour la procédure à suivre), l'envoient sur un autre plan (voir les notes concernant le *Sceptre* dans le **Livre III**) ou le donnent aux ducs des vents.



Conclusion

Les vaatis recommandent à nos héros de laisser l'artefact dans la Vallée d'Aaqa. En effet, personne n'osera venir le chercher ici et il sera à portée de main si jamais les puissances de la Loi en ont de nouveau besoin. Ils les préviennent aussi que s'ils conservent l'artefact, les séides de la Reine du Chaos ne vont pas les lâcher et que les vagues du chaos qui ont fait tant de mal à leur monde continueront de se propager tant que l'intérêt de la reine ne se sera pas tourné ailleurs.

Les ducs des vents ont l'intention de sculpter un monument en l'honneur des personnages, lesquels seront représentés protégeant le *Sceptre*.

Note : dans la Vallée d'Aaqa, le porteur du *Sceptre* est capable de résister aux pouvoirs secondaires de l'objet (voir le **Livre III**), ce qui lui permet de le confier aux vaatis.

Qadeej aussi a de bonnes chances de se souvenir des personnages. Cela faisait des millénaires qu'il espérait la reprise de la guerre contre le Chaos et quelques misérables mortels ont osé réduire ses plans à néant. Mais il sait ne pas se laisser diriger par ses sentiments et, plutôt que d'œuvrer directement contre nos héros, il préfère chercher un nouveau moyen de relancer le conflit. Des PJ cherchant à révéler au grand jour la trahison de ce vaati auront du pain sur la planche.

Enfin, le moment est venu pour Arquestan de dire adieu à ses nouveaux amis :

"Me voici de retour chez moi, leur dit-il sur un ton doux-amer. Cela fait des siècles que je traque le *Sceptre* pour éviter que les serviteurs de la Reine du Chaos parviennent à s'en emparer. J'ai sans doute bien mérité des vacances, et vous aussi. Mais si jamais vous avez besoin de moi, n'hésitez surtout pas à m'appeler."

Comme il vient de le dire, Arquestan est en effet de retour. Le long exil qu'il s'était lui-même imposé n'a plus de raison d'être maintenant que la guerre est terminée une bonne fois pour toutes.

Miska reste emprisonné

Arquestan ramène les personnages survivants dans leur monde et leur offre de les aider à se faire soigner. Il est triste que le groupe n'ait pas réussi à mener sa mission à bien, mais la déception est compensée par le fait que Miska reste enfermé dans la citadelle.

La reine a, quant à elle, un compte à régler. Comme cela est indiqué plus haut, elle envoie ses araygnées-démons mener la vie dure à nos héros. Les vagues du chaos ne font que s'intensifier. Tant que les PJ conservent le *Sceptre*, la reine a la possibilité de libérer Miska. Son objectif ultime n'a donc nullement changé.

Si les personnages ont assemblé le *Sceptre* dans le bon ordre, ils peuvent disséminer les pièces sur un autre monde en se servant du pouvoir de *résurrection* de l'artefact, à moins qu'ils ne préfèrent le laisser à la garde des ducs des vents. Si l'une de ces deux options est choisie, le Chaos cesse d'affecter le monde des PJ. La reine s'en est désintéressée pour mieux reprendre sa quête du *Sceptre*. Mais elle se souvient de nos héros si leur chemin vient à nouveau à croiser le sien.

Arquestan (et éventuellement quelques autres PNJ amicaux) peut continuer d'avertir les personnages s'il sait que d'autres périls les menacent, mais il est trop occupé à traquer le *Sceptre* pour vraiment les aider (si les PJ ont provoqué la séparation, bien sûr).

Qadeej leur propose, lui aussi, de se débarrasser de l'artefact en le lui confiant. Il utilise tous arguments pour les convaincre (et ses promesses peuvent être véritablement irrésistibles). Bien évidemment, dès qu'il entre en possession du *Sceptre*, il part pour le Pandémonium afin de libérer l'Araignée-Loup. La guerre reprend alors.

Miska s'échappe

Arquestan recueille les personnages survivants, les dépose rapidement chez eux et part sans perdre de temps se préparer à la reprise de la guerre entre la Loi et le Chaos.

Il y a de fortes chances pour que cet échec ait de terribles répercussions sur la campagne, car le monde des PJ est le premier envahi. Les effets du Chaos ne cessent d'empirer (voir l'aventure **Les vagues du chaos** dans le **Livre III**). Le monde de nos héros est perdu à moins qu'ils ne parviennent à reconstituer le *Sceptre* et à tuer ou emprisonner Miska.

Votre campagne risque alors de se diriger vers une réédition de la bataille de Pesh. Si les personnages possèdent encore le *Sceptre*, les vaatis les encouragent à organiser un assaut leur permettant d'atteindre directement l'Araignée-Loup. Cet acte noble (et désespéré) pourrait achever le travail commencé à Pesh de nombreux millénaires plus tôt. Le multivers n'a qu'une seule chance d'être sauvé : Miska doit être tué à l'aide du *Sceptre*. Les vaatis aident les PJ autant qu'ils le peuvent.




3
5
6
29°
72°
15°
30°
S
E
OFFICIAL
TSR
Licensed Product



Advanced
Dungeons & Dragons®
TOMES™
Le Sceptre aux Sept Morceaux
Le Sceptre et la Reine
Livre Trois

Advanced Dungeons & Dragons®

TOMES™

Le Sceptre aux Sept Morceaux

Livre III

LE SCEPTRE ET LA REINE

Table des matières

Ont participé à l'élaboration de cet ouvrage :

Conception et écriture : Skip Williams
Corrections : David Eckelberry
Conception graphique (couverture) : Stephen A. Daniele et Greg Kerkman
Illustration de couverture : R.K. Post
Illustrations intérieures : Glen Michael Angus, Arnie Swekel, Phillip Robb, Jim Roslof et Erol Otus
Conception graphique : Greg Kerkman
Cartographie : Diesel, David Martin et Arnie Swekel
Maquette : Tracey L. Isler
Direction artistique : Stephen A. Daniele

Joueurs : Phil Anderson, Dave Conant, Shawn Costa, Scott Douglas et Jon Pickens

Édition française
Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : The Rod of Seven Parts

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

LE SCEPTRE AUX SEPT MORCEAUX

Tout au long de la campagne, le *Sceptre aux Sept Morceaux* fonctionne comme indiqué dans les pages qui suivent. Ne vous référez en aucun cas aux autres descriptions de l'artefact auxquelles vous pourriez avoir accès.

Histoire

Il y a bien longtemps de cela, au cours de l'Âge des Légendes, un terrible conflit opposa les forces de la Loi à celles du Chaos. Personne ne sait véritablement quelles furent les causes de cette guerre. Peut-être le Chaos avait-il cherché à s'étendre et à semer le désordre, à moins que ce ne soit la Loi qui ait décrété une vaste campagne visant à réduire son vieil ennemi à néant. Certains érudits prétendent même qu'il n'est nul besoin de trouver une raison à un tel conflit, qui était de toute manière inévitable compte tenu des parties en présence. En fait, les théories avancées par les divers sages et historiens proviennent davantage de prises de position personnelles que d'études de documents, lesquels n'existent pas.

Ce que l'on sait par contre, c'est que dans les premiers temps, chaque camp cherchait à détruire purement et simplement l'autre, sans jamais s'occuper de considérations annexes comme le bien et le mal. La guerre faisait rage sur de nombreux mondes (les chiffres varient à ce sujet). Les deux armées en présence étaient extrêmement puissantes. Il y avait d'un côté les vaatis, ou ducs des vents d'Aaqa, défenseurs de la Loi et héritiers d'un empire qui existait déjà depuis des millénaires au début du conflit. Face à eux se dressait une entité énigmatique connue seulement sous le nom de Reine du Chaos. La guerre dura longtemps, mais sans jamais pencher d'un côté ou de l'autre. Malgré toute leur bravoure, les légions d'Aaqa ne parvenaient pas à vaincre les hordes du Chaos. Et, en dépit de toute la ruse de leur imprévisible souveraine, ces dernières n'arrivaient pas à déloger les ducs des vents des positions qu'ils tenaient. Chaque camp pouvait s'enorgueillir de nombreuses victoires, mais le conflit semblait destiné à s'éterniser.

Soudain l'équilibre bascula le jour où la Reine du Chaos confia le commandement de ses troupes à un nouveau général, Miska. Sous les ordres de cet impitoyable tanar'ri que l'on surnommait l'Araignée-Loup, la nouvelle armée de la reine, incluant également désormais des créatures maléfiques, repoussa irrésistiblement les vaatis, qui se mirent à perdre monde après monde. Dirigées par Miska, les légions du Chaos étaient proprement invincibles.

Les ducs des vents comprirent vite que la défaite était proche s'ils ne réagissaient pas, aussi appelèrent-ils à leur aide les créatures bonnes afin de vaincre l'Araignée-Loup. Mais nombre de ces créatures, d'alignement chaotique, qui avaient déserté l'armée de la Reine du Chaos suite à l'arrivée de Miska, refusèrent toutefois de rejoindre les vaatis. Après un rapide conseil de guerre, les plus puissants champions des ducs des vents se replièrent et chargèrent leurs troupes d'élite, les Capitaines de la Loi, de retenir aussi longtemps qu'ils le pourraient les hordes du Chaos. Pendant ce temps, les sept champions combinèrent leurs pouvoirs afin de créer une arme capable de tuer Miska et de semer la terreur dans les rangs adverses.

L'arme en question était un sceptre de métal noir presque aussi grand qu'un homme. Sa conception était telle qu'il pouvait servir d'arme contondante ou perforante.

Une fois ce *Sceptre de la Loi* achevé, les sept champions rejoignirent leurs troupes lors de la bataille de Pesh, sur le monde d'Oerth. Après plusieurs semaines de guerre de mouvement, les deux armées s'affrontèrent enfin en un conflit titanesque sur une vaste plaine volcanique. Au cours de cette bataille, les rangs serrés des Capitaines de la Loi parvinrent à transpercer les lignes adverses et à séparer Miska de ses soldats. Alors, deux vaatis s'avancèrent, l'un d'eux étant armé du *Sceptre*. Et tandis que son compagnon se sacrifiait afin de détourner l'attention de Miska, le duc des vents empala le monstre au bout de son arme.

Mortellement touché, Miska poussa un tel hurlement que tous les combattants présents en oublièrent un instant de se battre. Mais alors qu'il vivait ses dernières secondes, le sang immonde du général coula le long du *Sceptre*. L'incarnation de la Loi fut ainsi souillée par le Chaos absolu, et les deux forces contraires déchirèrent le tissu de la réalité. Le *Sceptre* se scinda en sept morceaux et Miska disparut par une porte menant sur un autre plan. Les créatures du Chaos le suivirent aussitôt et, avant que les forces de la reine aient pu se regrouper pour livrer un nouvel assaut, le héros qui avait vaincu l'Araignée-Loup rassembla les segments de l'artefact et plongea à son tour dans le portail, qu'il ferma derrière lui.

La destruction partielle du *Sceptre* épargna Miska à l'ultime seconde, mais une partie de son être est depuis enfermée dans l'artefact, ce qui rend ce monstre bien moins dangereux qu'il ne l'était autrefois. Et après le repli de leur adversaire dans sa Citadelle du Chaos, les ducs des vents l'enfermèrent dans un infranchissable cocon, la Barrière de la Loi. Puis, ils projetèrent Miska et sa forteresse au cœur même du Pandémonium, plan où le Chaos règne en maître.

Personne ne sait ce qu'il est advenu du vaati qui a suivi l'Araignée-Loup après sa fuite. La plupart des sages considèrent qu'il est mort. Mais les sept segments du *Sceptre* ont quant à eux refait leur apparition à plusieurs reprises au cours de l'histoire, et toujours sur des mondes différents. Ce que l'on appelle désormais le *Sceptre aux Sept Morceaux* constitue l'une des plus puissantes armes de la Loi, mais il est toujours suivi par les serviteurs de la Reine du Chaos. Celle-ci espère que l'objet pourra un jour servir à libérer son général emprisonné, et lui permettra de reprendre sa campagne de conquêtes. Pour beaucoup, l'apparition d'un segment est un mauvais présage, car il annonce toujours un renouveau du conflit entre la Loi et le Chaos.





Le Sceptre aux Sept Morceaux

Description

Une fois assemblé, le *Sceptre aux Sept Morceaux* mesure exactement 1,50 m de long. Ses deux extrémités sont arrondies et sa largeur diminue progressivement de haut en bas pour passer de 5 cm à 1 cm.

Cet artefact est une incarnation de la Loi, aussi n'a-t-il pas l'air brisé. En fait, chaque cassure ressemble plutôt à une pièce de puzzle en trois dimensions avec ses protubérances et ses anfractuosités uniquement constituées de lignes droites. Deux pièces contiguës peuvent être soudées sans grande difficulté; il suffit de faire preuve d'un peu de patience (voir toutefois la section **Assemblage**). Les différents segments du *Sceptre* mesurent respectivement 10 cm, 12 cm, 15 cm, 20 cm, 25 cm, 30 cm et 38 cm.

Le sang de Miska a transformé le métal en une substance noire indéfinissable et dont il est impossible de déterminer la masse. Quiconque porte tout ou partie du *Sceptre* sent bien un certain poids dans sa main, mais sans pouvoir décider s'il est élevé ou pas. Une fois assemblé, le *Sceptre* pèse environ 3,5 kg, mais il semble aussi léger qu'une plume.

Certains morceaux de l'artefact ont été incorporés à d'autres objets et ne sont pas obligatoirement reconnaissables au premier coup d'œil (référez-vous à la section **Pouvoirs des divers segments**, page suivante).

Recherches

Quand les personnages auront trouvé la première partie du *Sceptre*, ils essayeront vraisemblablement d'en apprendre davantage sur l'objet qu'ils ont entre les mains. Cela ne sera cependant pas aisé, car les sorts tels que *détection de la magie* ou *identification* sont totalement inefficaces en ce qui concerne cet artefact (voir toutefois la section suivante pour ce qui est de la *détection de la magie*).

Un magicien, sage ou barde PNJ qui examine un segment du sceptre ne sait que penser et suggère à nos héros de jeter (ou de faire jeter pour eux) un sort de *connaissance des légendes*.

Note : un barde utilisant sa capacité de reconnaissance des objets légendaires sur le premier segment du *Sceptre* (alors qu'il est encore muni de sa poignée d'ébène) le reconnaît comme étant la *baguette de soins du Roi Syril*. En cas de jet réussi, le barde en effectue un second. Un nouveau succès indique que la magicienne Mitcou a autrefois prétendu que la baguette de Syril avait été créée à partir d'un bout d'artefact de vaati.

Un barde peut également tenter d'identifier les autres segments du *Sceptre*, mais ses chances sont alors diminuées de moitié et un jet réussi révèle seulement qu'il s'agit là d'un morceau d'un objet plus grand.

Un sort de *connaissance des légendes* fournit l'indice suivant quant à la nature de l'objet que détiennent les PJ :

Brisé à Pesh, dans la morne plaine,
Du chaos il empêche le règne.
Mais le Grand Œuvre des vaatis restera vain
Tant que les sept ne feront pas de nouveau un.

N'importe quel sage peut apprendre à nos héros que les vaatis sont une ancienne race d'immortels, connus également sous le nom de ducs des vents d'Aaqa. Un sage spécialisé dans le folklore, l'histoire ou la loi (voir le *Guide du Maître*, chapitre 12) peut également leur parler du conflit entre la Loi et le Chaos et de la bataille de Pesh.

Un PNJ pourrait aussi conseiller aux personnages d'essayer un sort de *connaissance des légendes* pour déterminer les pouvoirs de l'objet et les éventuels mots de commande qui y sont associés. Dans ce cas, montrez au PJ qui jette le sort le verso de l'aide de jeu #3 (il "voit" mentalement le blason dès que le sort fait effet). Vous trouverez d'autres informations concernant les pouvoirs du *Sceptre* au dos des aides de jeu #1 et 2.

Eudora, la PNJ que le groupe peut rencontrer lors de l'aventure **La passerelle** (**Livre I**) sait tout ce qu'il y a à savoir au sujet du *Sceptre*. Si les personnages la sauvent, elle leur communique les renseignements qu'elle détient (elle ne sait bien évidemment pas où se trouvent les segments manquants). Si vous avez décidé de ne pas faire jouer cette mini-aventure, il vous est toutefois possible de faire arriver Eudora en cours de campagne.

Une fois que les PJ sauront ce qu'ils ont découvert, ils voudront certainement essayer d'assembler les pièces qu'ils détiennent. Dans ce cas, ils effectuent eux-mêmes les recherches magiques pouvant leur apprendre la marche à suivre ou consultent un PNJ. À vous de voir.

Propriétés

À moins que la description d'un segment spécifique ne certifie le contraire, le *Sceptre* a les propriétés suivantes, et ce, qu'il soit entier ou morcelé :

- Le *Sceptre* irradie une légère aura lorsqu'on l'examine à l'aide d'un sort de *détection de la magie*. Il est toutefois impossible de déterminer de quel type de magie il s'agit.

- Les sorts *détection du mal, détection du bien, identification, connaissance des alignements* et *localisation d'un objet* restent sans effet si on les jette sur le *Sceptre*. Les pouvoirs innés ou psioniques et objets magiques qui sont similaires à ces sorts sont eux aussi sans utilité.

- Le *Sceptre* est quasiment invulnérable. Les effets destructeurs de la magie et des pouvoirs psioniques ne l'affectent aucunement, pas plus que les souffles de dragons ou autres créatures. Lorsqu'il se retrouve dans une situation où il devrait logiquement être détruit (comme quand un énorme



rocher tombe dessus ou quand une créature surpuissante tente de le briser), l'objet se téléporte dans une direction aléatoire, comme cela est expliqué dans la section **Assemblage** (si vous le souhaitez, le *Sceptre* résiste tout simplement à l'attaque dont il est victime). Par exemple, l'artefact sort indemne de l'explosion d'une *boule de feu*, mais il se téléporte s'il entre en contact avec une *sphère d'annihilation* ou s'il rate son jet de sauvegarde contre un *sceptre d'annulation* (dans ce cas, le *Sceptre aux Sept Morceaux* n'est pas affecté sur un score minimum de 3 au d20).

• Le *Sceptre* peut être camouflé par magie. Par exemple, si le porteur de l'artefact devient invisible, le *Sceptre* disparaît également à la vue. De même, si le personnage subit (volontairement ou non) un changement de forme, l'objet est incorporé dans la nouvelle apparence. Toutefois, si la nouvelle forme est détruite, le *Sceptre* se sépare automatiquement de la dépouille.

• Si un personnage possède un segment de l'artefact et considère qu'il s'agit là d'une portion d'un objet plus grand, il reçoit aussitôt une vague impression lui indiquant où se trouve le morceau qui le prolonge. Il ne sait à aucun moment à quelle distance il se trouve de l'objet mais, par contre, la direction indiquée est toujours correcte. Cette propriété est similaire à un sort de *localisation d'un objet* dans ce sens que le personnage peut aisément détecter la direction à suivre en effectuant un tour complet sur lui-même. Le PJ n'a nul besoin de voir son segment du *Sceptre*; l'effet est purement mental. Bizarrement, l'impression de guidage s'estompe puis disparaît lorsque le personnage arrive à moins de 70 m du morceau suivant, pour reprendre si le PJ s'éloigne de son objectif. Des joueurs rusés utiliseront cette propriété pour localiser le segment suivant (un simple procédé de triangulation suffit).

Pouvoirs des divers segments

Chaque segment du *Sceptre* est doté d'un pouvoir spécifique que son possesseur peut invoquer en se concentrant sur le mot de commande approprié. Cette action s'accompagne d'un modificateur d'initiative de 2 mais ne nécessite aucune vocalisation et ne peut être interrompue contrairement à un sort. Ces pouvoirs sont utilisables par toutes les classes de personnages. Ils prennent effet au niveau 20. La taille de chaque segment est indiquée entre parenthèses au début de chaque description. Les noms des morceaux de l'artefact proviennent de la devise des vaatis lors de la guerre contre le Chaos (voir l'**aide de jeu #3**). N'hésitez pas à les remplacer par des noms plus en rapport avec votre monde de campagne.

1. (10 cm) La plus petite extrémité du *Sceptre* a le pouvoir de *soins des blessures légères* (cinq fois par jour). Un magicien, que tout le monde a depuis oublié, a doté ce segment d'une poignée creuse en ébène qui le rend plus facile à utiliser. Le résultat ressemble à une baguette longue de 40 cm. Un sort de *vision véritable* ou de *connaissance des légendes* révèle qu'il s'agit là d'un objet composé de deux parties distinctes.

Malgré la poignée, le pouvoir du segment fonctionne parfaitement, comme d'ailleurs la malédiction associée au *Sceptre* (voir la section **Effets secondaires**, page 9). Comme cela est expliqué dans la section **Propriétés** (page précédente), les sorts de détection restent sans effet sur cette "baguette".

La poignée ne possède pas de résistance particulière aux attaques (magiques ou autres) et effectue ses jets de sauvegarde comme un bout de bois épais. Si elle est détruite, le segment n'est quant à lui nullement affecté par l'attaque.

Quiconque parvient à comprendre la véritable nature de cet objet peut séparer la poignée du morceau du *Sceptre* (il suffit de tirer très fort). Dans ce cas, le segment libère une légère aura sous l'effet d'un sort de *détection de la magie* (voir section précédente).

Comme pour les autres morceaux du *Sceptre*, le nom de la plus petite extrémité est également le mot de commande permettant de déclencher le pouvoir de *soins des blessures légères*. Il s'agit de *Ruat*.

2. (12 cm) Le deuxième segment peut générer un sort de *lenteur* durant 23 rounds (une fois par jour). Son nom est *Coelum*.

3. (15 cm) Le troisième segment est capable d'invoquer un sort de *hâte* durant 23 rounds (une fois par jour). Le possesseur de l'objet ne vieillit pas, mais les autres bénéficiaires de l'enchantement, si. Son nom est *Fiat*.

4. (20 cm) Le quatrième segment peut produire une *rafale* (cinq fois par jour) qui fait 200 m de long sur 3 m de large. Son nom est *Justitia*.

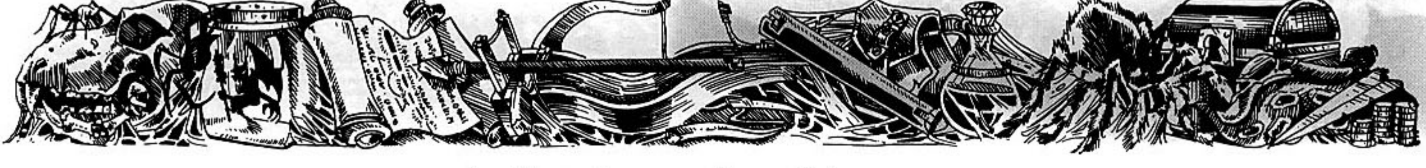
5. (25 cm) Le cinquième segment procure un sort de *vision véritable* à son possesseur (une fois par jour, durée 20 rounds). Son nom est *Ecce*.

6. (30 cm) Le sixième segment peut invoquer un sort d'*immobilisation des monstres* (une fois par jour, durée 20 rounds). Son nom est *Lex*.

7. (38 cm) Enfin, le septième et dernier segment est capable de produire un sort de *guérison* une fois par jour. Son nom est *Rex*.

Assemblage

L'assemblage du *Sceptre aux Sept Morceaux* ne peut s'obtenir qu'au terme d'un processus extrêmement ardu qui exige de longues recherches. Le chaos, qui fait aujourd'hui partie intégrante de l'artefact depuis que le sang de Miska l'a profané,



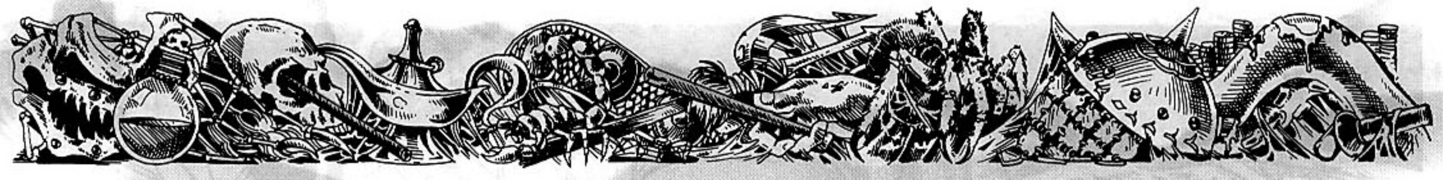
éparpille les pièces que l'on rapproche trop les unes des autres. Lorsque l'on tente ainsi de fusionner deux segments, le plus grand des deux se téléporte à 1d100 km de distance (voir la table ci-dessous).

Des hiéroglyphes magiques (différents pour chaque segment) doivent être tracés sur les morceaux que l'on désire joindre afin de prévenir la téléportation. La marche à suivre est semblable à celle qui permet de rédiger un parchemin magique. Tout prêtre, magicien ou barde de niveau 7 ou plus peut s'y prêter s'il possède les ingrédients nécessaires et s'il sait comment faire.

Les matériaux requis sont au nombre de deux : un pigment et un pinceau spécifiques qui permettent de tracer les symboles. Les poils du pinceau sont obligatoirement des cheveux (ou crins) de deux puissantes créatures loyales, l'une bonne et l'autre mauvaise. Ces créatures doivent posséder au moins 6 dés de vie (il s'agit donc nécessairement de monstres) et faire don des cheveux en question; on ne peut les prélever sur leur cadavre. Quant au pigment, il s'agit d'un mélange de poudres de diamant, de fer, de plomb et d'autres substances en quantités infimes. Sa préparation coûte environ 300 po pour un seul hiéroglyphe (un segment).

La meilleure manière de découvrir la procédure à suivre consiste sans doute à trouver des écrits qui en font état. Toutefois, un personnage a des chances de la découvrir lui-même s'il dispose d'un bon laboratoire et de l'accès à une grande bibliothèque. Reportez-vous aux règles concernant les recherches à effectuer pour inventer de nouveaux sorts (*Guide du Maître*, chapitre 7). En termes de coût et de durée des recherches, les glyphes sont l'équivalent de sorts de niveau 6, mais nous vous rappelons que tout prêtre, magicien ou barde de niveau 7 ou plus peut tenter de découvrir comment les tracer.

Inscrire l'un de ces symboles sur le segment approprié nécessite 7 heures de travail ininterrompu et le résultat n'est pas garanti. La chance de base est égale à 70 % plus 1 % par niveau du personnage. Ce total augmente encore de 5 % si le PJ a lui-même confectionné le pinceau. Enfin, un nouveau bonus de 5 % vient s'ajouter s'il maîtrise la compétence peinture ou calligraphie. S'il décide de passer moins de temps à la tâche, ses chances de réussite sont amputées de 10 % par heure économisée (toute heure commencée étant due). Quoi qu'il advienne, il faut au moins 10 minutes pour tracer le symbole. Quel que soit le niveau du personnage, un jet de 96-00 indique que le hiéroglyphe a été mal tracé. Nous vous conseillons donc de jeter les dés à l'abri du regard de vos joueurs. Les PJ n'ont aucun moyen de repérer que le glyphe a été mal tracé, mais ils s'en apercevront bien vite en approchant les deux segments l'un de l'autre ! Notez que, quoi qu'il advienne, c'est toujours le plus grand



des deux morceaux qui se téléporte, et ce, même si c'est l'autre hiéroglyphe qui a été raté. Une pièce qui se téléporte perd automatiquement son symbole, qui doit être retracé. Un glyphe erroné peut être effacé par un sort d'*effacement* ou de *dissipation de la magie*.

Aucun sort, pas même un *souhait*, ne peut prévenir la téléportation de l'un des segments lorsque l'on en approche deux l'un de l'autre.

Une fois les hiéroglyphes tracés, toute créature raisonnablement intelligente (9 ou plus) peut assembler les deux morceaux du *Sceptre*. Cela prend généralement une vingtaine de minutes, le temps d'essayer toutes les combinaisons possibles. S'il est nécessaire de déterminer la durée d'assemblage de deux segments, jetez 1d20. Si le résultat est inférieur au score d'Intelligence du PJ, soustrayez le chiffre ou nombre obtenu de 20, ce qui vous donne le nombre de minutes nécessaires. Si le test d'Intelligence est raté, il lui faut 2d4+18 minutes. Même lorsqu'ils sont munis des bons glyphes, les morceaux du *Sceptre* doivent être assemblés dans un ordre bien précis. De toute manière, il n'existe à chaque fois qu'une seule et unique combinaison possible (voir **aide de jeu #1**). Par exemple, le cinquième segment ne peut être fixé qu'au quatrième et au sixième (et encore les extrémités doivent-elles être respectées). Si l'on tente d'unir deux pièces qui ne sont pas prévues pour cela ou si les extrémités sont mal orientées, les deux segments se téléportent de manière aléatoire (et les deux hiéroglyphes disparaissent).

Lorsque plusieurs morceaux du *Sceptre* sont assemblés, leur possesseur bénéficie de l'un des pouvoirs supérieurs de l'objet (voir ci-dessous). De plus, s'ils sont assemblés dans l'ordre, l'harmonie du *Sceptre* est telle qu'il acquiert ce que l'on appelle des pouvoirs de résonance (voir la section **Pouvoirs de résonance**, ci-dessous).

1d10	Direction dans laquelle le segment se téléporte
1	Nord
2	Nord-est
3	Est
4	Sud-est
5	Sud
6	Sud-ouest
7	Ouest
8	Nord-ouest
9	Vers le haut *
10	Vers le bas *

* Dans ces deux cas, la distance est égale à 1d10 km

Pouvoirs supérieurs

Plus le *Sceptre* est complet et plus il est puissant. Les pouvoirs supérieurs décrits ci-dessous se déclenchent avec un modificateur d'initiative de 3, mais le reste de la procédure est la même en ce qui concerne les divers segments. Là aussi, les pouvoirs prennent effet au niveau 20. Plusieurs blocs de segments peuvent être assemblés indépendamment (voir la section **Assemblage**, ci-dessus) afin de former des parties ayant chacune un pouvoir supérieur. Quel que soit le nombre de morceaux que comprend l'élément formé, ce dernier ne possède cependant qu'un seul et unique pouvoir supérieur (le plus élevé possible). Bien évidemment, le bloc dispose également de tous les pouvoirs individuels des segments qui le composent. Un pouvoir supérieur est déclenché par un mot de commande constitué de tous les mots de commande des segments qui composent l'élément, par ordre croissant de la taille des morceaux. Par exemple, le mot de commande du pouvoir supérieur d'un bloc composé des troisième et quatrième segments serait *Fiat Justitia*.

• Deux segments permettent de voler à volonté (comme le sort de magicien de niveau 3).

• Trois segments augmentent la résistance à la magie de leur porteur de 20%. De plus, ils peuvent être utilisés comme une arme (*masse de cavalier +1*). Ces deux pouvoirs opèrent en permanence et ne nécessitent aucun mot de pouvoir.

• Quatre segments donnent à leur possesseur le pouvoir de *contrôle des vents* (deux fois par jour). Ils forment également une *masse de cavalier* +2.

• Cinq segments procurent le pouvoir de *changement de forme* (une fois par jour). Ils forment également un *bâton* +3.

• Six segments permettent d'invoquer le pouvoir de *vent divin* (une fois par jour). Ils forment également un *bâton* +4.

• Enfin, les sept segments rassemblés peuvent produire un pouvoir équivalent au sort de *restitution* (une fois par jour). Ils constituent une arme terrible (*bâton* +5) qui peut également être utilisée comme une arme perforante ayant les mêmes caractéristiques qu'un bâton (modificateur d'initiative, dégâts, etc.).

Pouvoirs de résonance

Le *Sceptre aux Sept Morceaux* est encore plus puissant si ses éléments sont assemblés dans l'ordre prévu. Pour bénéficier des pouvoirs de résonance de l'artefact, il faut ajouter chaque nouveau morceau dans l'ordre, en commençant par la plus petite extrémité. Les blocs formés en harmonie (c'est-à-dire en état de résonance) conservent leur pouvoir supérieur et les pouvoirs individuels des segments qui les composent. Généralement, l'effet de résonance augmente la puissance du pouvoir supérieur, mais il arrive aussi qu'il ait d'autres effets.



Le *Sceptre* n'entre pas en résonance s'il n'est pas assemblé dans l'ordre ou si l'on rassemble deux blocs possédant le même pouvoir supérieur (c'est-à-dire deux éléments constitués d'autant de segments différents l'un que l'autre). Par exemple, si le groupe commence par trouver l'extrémité de l'artefact et y ajoute les deuxième, troisième et quatrième morceaux l'un après l'autre, l'harmonie est respectée et le sceptre entre en résonance. Par contre, si ces mêmes parties sont d'abord utilisées pour former deux blocs distincts (premier et deuxième segments d'un côté, troisième et quatrième de l'autre), les deux éléments résultants permettent de voler. Si ces deux blocs sont alors rassemblés, le sceptre n'entre hélas pas en harmonie et il est donc moins puissant qu'il aurait pu être.

Si un élément en état de résonance est joint à un autre qui ne l'est pas, le bloc résultant ne peut entrer en résonance. Par exemple, les personnages ont assemblé les premier, deuxième et troisième segments pour former un premier bloc (résonant). Ils y ajoutent un élément constitué des quatrième et cinquième morceaux (non-résonant). L'harmonie est rompue et le *Sceptre* résultant ne peut entrer en résonance. Le mot de commande permettant de déclencher un pouvoir de résonance se compose de la totalité des mots de commande des segments constituant le bloc (voir pouvoirs supérieurs), en ajoutant *Maxima* au terme de la liste.

• Segments 1 et 2 : au lieu d'utiliser le sort *vol* normal, le personnage peut voler à volonté à une vitesse de 24 et avec une manœuvrabilité de classe A.

• Segments 1, 2 et 3 : le possesseur de l'objet est capable d'influencer les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air. Aucune ne peut l'approcher à moins de 1,50 m, sauf si c'est lui qui les attaque. Et, même dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'armure et aux jets de sauvegarde, tandis que les dégâts que les adversaires de ce type lui infligent se voient réduits de 2 points par dé (jusqu'à un minimum de 1 point par dé). Ce pouvoir est permanent et ne nécessite aucun mot de commande.

• Segments 1, 2, 3 et 4 : le porteur est capable de charmer les créatures du Plan Élémentaire de l'Air, mais cela compte comme une attaque. Une créature ne peut faire l'objet que d'une tentative par jour.

• Segments 1, 2, 3, 4 et 5 : le personnage peut jeter un sort de *convocation du climat* une fois par jour.

• Segments 1, 2, 3, 4, 5 et 6 : une fois par jour, le possesseur de l'objet est capable d'invoquer un tourbillon qui se forme en 7 rounds, de le maintenir pendant 7 heures et de le contrôler à son gré tant qu'il le voit. Il lui est également possible de



se faire transporter par cette tornade miniature (avec même plusieurs de ses compagnons, à concurrence d'un total de 7 passagers).

C'est le porteur du *Sceptre* qui détermine la vitesse du tourbillon, cette dernière pouvant varier de 9 à 18. Le petit cyclone fait 3 m de large à sa base, contre 12 m à son extrémité. Au gré du personnage, sa hauteur peut atteindre 10 à 20 m. Sa base doit à tout moment être en contact avec l'eau ou la terre.

Toutes les créatures prises dans le tourbillon (à l'exception du porteur et de ses compagnons) sont projetées en tout sens et subissent 2d6 points de dégâts à chaque round, sauf si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les souffles. Pour leur part, les créatures ayant 2 dés de vie ou moins sont instantanément tuées si elles ratent leur jet de sauvegarde (ceci ne s'applique pas aux oiseaux et autres créatures aériennes).

Le personnage doit rester concentré pour contrôler le tourbillon. Les dégâts qu'il peut subir ne suffisent pas à détourner son attention, mais il est incapable de faire autre chose que se déplacer s'il ne veut pas que la tornade disparaisse. Le tourbillon se dissipe dès que le personnage est tué ou qu'il perd connaissance.

• Segments 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 : le possesseur du *Sceptre* complet peut jeter un sort de *résurrection* ne nécessitant aucun jet de résistance. Dans ce cas, le sceptre se scinde automatiquement. Reportez-vous alors à la section **Séparation**, ci-dessous.

Désassemblage

Les blocs harmoniques du *Sceptre* (c'est-à-dire ceux qui sont entrés en résonance) ne peuvent être désassemblés, à moins qu'ils ne se scindent par accident (voir la section **Séparation**). Par contre, les éléments n'étant pas entrés en résonance peuvent, eux, être désassemblés.

Il faut pour cela disposer d'un segment libre, sur lequel on inscrit la forme inversée du hiéroglyphe permettant de procéder à l'assemblage. Puis, on frappe le *Sceptre* imparfaitement assemblé à l'aide du morceau libre. Alors, les parties non-harmoniques se séparent de l'artefact, tandis que le segment libre se téléporte normalement. Si le glyphe est mal tracé (voir page 6), le segment libre se téléporte dès qu'il arrive à moins de 30 cm du reste du *Sceptre*.

Une fois désassemblé de la sorte, l'artefact peut être reconstitué après inscription des symboles requis.

Séparation

Mais la part de chaos qui sévit dans le *Sceptre* le rend partiellement instable même lorsqu'il est correctement assemblé. Chaque fois qu'un pouvoir supérieur (ou un pouvoir de résonance) est utilisé, il y a 5% de chances que l'artefact se scinde et que tous les segments (à l'exception du plus petit) voient leur glyphe disparaître et se téléportent comme cela est indiqué page 7. Dans ce cas, la distance parcourue est même doublée.

Il existe une exception à cette règle : le pouvoir de *résurrection* entraîne automatiquement la séparation de l'artefact et tous les segments disparaissent alors (même le plus petit), passant à travers un portail qui les amène sur un autre monde du Plan Primaire qu'il est impossible de déterminer. Ce qui est sûr, c'est que le *Sceptre* n'apparaît jamais deux fois de suite sur le même monde.

Chaque fois que l'artefact arrive sur un nouveau monde, ses pouvoirs se modifient légèrement et la Reine du Chaos doit reprendre ses recherches à zéro. Si les personnages provoquent la séparation, ils s'en font une terrible ennemie. Heureusement pour eux, la reine retrouve bien vite la trace du *Sceptre* et se désintéresse alors de ces misérables mortels qui lui feraient inutilement perdre son temps. À moins qu'ils ne fassent en sorte de se rappeler à son bon souvenir.

Effets secondaires

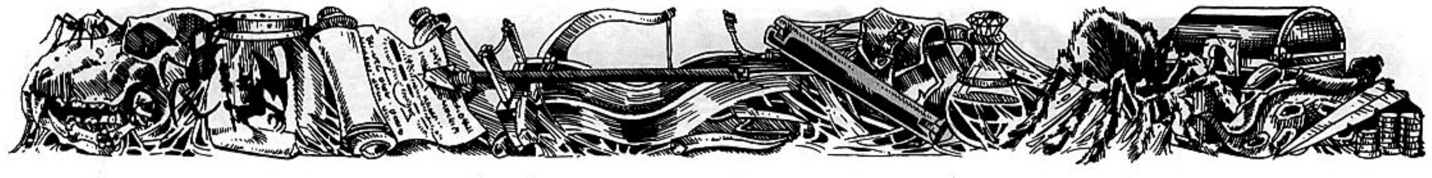
Le fait d'utiliser (et même de transporter) le *Sceptre aux Sept Morceaux* n'est pas sans danger, surtout pour les personnages frappés de restrictions au niveau de l'alignement. De plus, toute utilisation de l'artefact risque d'indiquer à la Reine du Chaos l'endroit exact où il se trouve.

L'influence de la loi

Tout personnage utilisant ou transportant ne serait-ce qu'un seul segment du *Sceptre* tombe aussitôt sous l'influence de l'objet, influence qui ne fait que croître au fur et à mesure que l'artefact est assemblé. Au terme du processus, le PJ finit par devenir loyal neutre, et il n'a alors plus qu'un seul et unique but : promouvoir la cause de la loi et de l'ordre.

Un personnage en possession d'un segment du *Sceptre* est aussitôt affecté comme suit, et l'influence de l'artefact augmente avec le nombre de morceaux dont il est composé. Les effets indiqués ci-dessous sont cumulatifs.

• **Un segment :** le porteur ne supporte pas le désordre. Il prend toujours grand soin de son apparence et de son hygiène (ainsi que de la propreté de ses affaires) tout en essayant de ranger méticuleusement ses possessions. C'est un maniaque du rangement. Par exemple, il remet les tableaux bien droits ou passe un petit coup de balai pour faire disparaître la poussière. En un mot, il est obsédé par la propreté. Si le joueur n'intègre pas ce nouvel aspect de personnalité dans l'interprétation de son PJ, veillez à ce qu'il se retrouve au moins une fois par aventure face à une situation terriblement désordonnée. Si le joueur ne fait rien pour y remédier,



le personnage est tellement distrait par son incapacité à pallier une situation qui le dérange énormément qu'il subit par la suite un malus de -1 à ses jets de sauvegarde, tests de caractéristiques et jets de surprise (jusqu'à la fin de la journée ou jusqu'à ce qu'il finisse par mettre un peu d'ordre). Son obsession ne prend pas le pas sur des problèmes plus graves, mais elle s'impose de nouveau à lui dès que tout danger est passé. Quoi qu'il en soit, les "travaux" exigés du PJ ne peuvent prendre plus de 5 à 10 minutes de son temps. Par exemple, en entrant dans une auberge crasseuse, il ne va pas tout briquer du sol au plafond mais devra tout de même essuyer la table choisie par le groupe (et agencer correctement les couverts, bien sûr).

Cette obsession de la propreté augmente de 1 point le score de Charisme du personnage.

Le PJ devient également loyal, bien que la seconde composante de son alignement (bon, neutre ou mauvais) reste inchangée. Bardes et voleurs qui se retrouvent dans cette situation subissent un malus de -10 à leurs chances de vol à la tire, crocheter des serrures, se cacher dans l'ombre et détecter les bruits ; par contre, ils bénéficient d'un bonus de +15 à leurs chances de trouver / désamorcer les pièges et lire des langues inconnues (la plus grande logique qui est la leur les rend moins aptes au subterfuge et à la fourberie, mais leurs facultés d'analyse sont décuplées). Si vous utilisez les talents de voleur optionnels des livres de règles de la série AIDE AU JOUEUR™, le personnage doit également tenir compte des ajustements suivants : -10 en corruption et évasion, et +15 en détection des illusions.

Si le personnage est un prêtre d'alignement autre que loyal, il perd automatiquement son plus haut niveau de sort et ses pouvoirs spécifiques ont 10 % de chances de ne pas fonctionner lorsqu'il tente d'y faire appel. Cet état de fait se poursuit tant qu'il conserve le segment.

Si c'est un entropiste, il perd la faculté de se servir de ses sorts de prédilection. Dès qu'il abandonne le morceau du *Sceptre*, il retrouve cette faculté.

• **Deux segments :** le personnage refuse toujours qu'une décision soit prise de manière aléatoire lorsqu'il existe un moyen plus logique de procéder. Par exemple, il ne peut accepter que l'on détermine par jet de dés qui sera le premier à se servir dans le trésor du dragon. Il faudra trouver une meilleure méthode.

Si c'est un prêtre d'alignement autre que loyal, il devient incapable de mémoriser ses sorts à l'exception des plus faibles (niveaux 1 et 2). Tous ses pouvoirs spécifiques ont 50 % de chances de lui faire défaut quand il essaye de s'en servir. Ces restrictions persistent jusqu'à ce qu'il expie sa faute.

• **Trois segments :** le personnage refuse d'aller à l'encontre des lois, même si elles sont totalement absurdes ou si elles concernent des infractions mineures (à moins qu'il ne parvienne à trouver une subtilité légale qui l'empêche d'être poursuivi pour son "crime"). C'est bien évidemment une catastrophe pour un voleur. Ses talents restent inchangés (n'oubliez toutefois pas que les modifications imposées ci-dessus persistent), mais il refuse désormais d'en utiliser certains (vol à la tire, etc.).

Il refuse de se séparer des morceaux du *Sceptre* qu'il détient. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les charmes, les suggestions et tous les sorts qui peuvent le faire passer sous le contrôle de quelqu'un d'autre (y compris *réceptacle magique*).

Si c'est un prêtre d'alignement autre que loyal, ce refus de se débarrasser du *Sceptre* suscite le courroux de son dieu. Il subit instantanément 2d10 points de dégâts et perd 50 000 points d'expérience (si ce nombre est supérieur à son total actuel, il tombe purement et simplement à 0 PX). Mais une divinité loyale neutre de votre choix se fait aussitôt connaître du malheureux (par le biais d'un avatar ou lors d'un rêve ou d'une vision). En acceptant l'offre qui lui est faite, le personnage devient immédiatement prêtre à part entière de ce dieu. Les points d'expérience qu'il a perdus ne lui sont pas rendus, sauf si cela lui a fait perdre un ou plusieurs niveaux ; dans ce cas, il en regagne suffisamment pour retrouver son niveau précédent.

Si le personnage refuse l'offre, les restrictions persistent jusqu'à ce qu'il ait expié sa faute (voir **Comment se débarrasser des effets secondaires**, page 12).

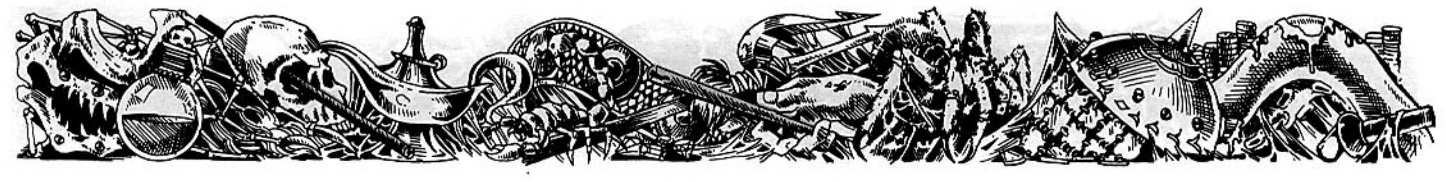
• **Quatre segments :** le personnage est incapable de mentir. Il lui est possible de contourner la vérité en restant vague ou de mentir par omission, mais tout ce qu'il dit doit toujours être la pure vérité.

Toutes les créatures loyales perçoivent instantanément que le PJ dit la vérité lorsqu'il ne tente pas de la contourner.

À partir de cet instant, la loi est plus importante que le bien ou le mal dans l'esprit du personnage. Paladins et rôdeurs perdent leur faculté de jeter des sorts. Les prêtres d'alignement bon ou mauvais sont désormais incapables de mémoriser leur plus haut niveau de sort et ont 10 % de chances de voir leurs pouvoirs spécifiques ne pas fonctionner chaque fois qu'ils tentent de les utiliser.

• **Cinq segments :** le personnage ne supporte pas les émotions intenses. Chaque fois qu'il se met en colère, a peur, devient envieux, etc., la confusion qui l'habite est telle qu'il est incapable de faire quoi que ce soit pendant 1d4 rounds. Il ne peut ni attaquer ni jeter des sorts ni utiliser quelque capacité que ce soit ni même se déplacer, mais cela ne veut pas dire qu'il se retrouve sans défense ; sa classe d'armure et ses jets de sauvegarde restent les mêmes.

Il est impossible d'imposer une violente émotion au PJ, qui devient donc immunisé contre toutes les formes de terreur et



contre les sorts tels que *moquerie* et *émotion*. Les sortilèges qui s'appuient sur les peurs de leurs victimes (comme *assassin fantasmatique*) sont également sans effet.

Le personnage devient loyal neutre. Paladins et rôdeurs perdent toutes leurs facultés spéciales (exception : un rôdeur peut toujours suivre les traces) jusqu'à ce qu'ils aient expié leur faute. Un prêtre d'alignement bon ou mauvais encourt le courroux de son dieu (2d10 points de dégâts et 50 000 points d'expérience perdus). De plus, un prêtre maléfique doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de périr sur-le-champ. Par la suite, le personnage est incapable de mémoriser des sorts autres que ceux de niveaux 1 et 2 et ses pouvoirs spécifiques ont 50 % de chances de lui faire défaut. Aucune divinité ne vient lui proposer de la servir. À terme, il n'a d'autre choix que d'expier sa faute ou d'abandonner sa classe de prêtre.

• **Six segments :** le personnage prend tout ce qu'il lit ou entend au premier degré et devient incapable de comprendre l'humour. Cela ne signifie pas qu'il croit tout ce qu'il voit, mais il estime que l'individu qui lui parle pense *exactement* ce qu'il dit. Il y a donc de bonnes chances qu'il considère que quelqu'un qui utilise souvent les métaphores ou un langage imagé ment comme un arracheur de dents.

S'il se retrouve un jour charmé ou dirigé par magie, le PJ applique à la lettre les instructions reçues.

• **Sept segments :** le personnage cherche à imposer la loi dans n'importe quelle situation, sans tenir compte du bien ou du mal que ses actions peuvent engendrer. Pour lui, quiconque n'adhère pas à sa façon de penser devient aussitôt un ennemi, qu'il s'agisse des autres membres du groupe ou de gens qui étaient autrefois ses meilleurs amis.

Une fois reconstitué, le *Sceptre* dégage une terrible aura de Loi dans un rayon de 6 m. Tous les ennemis du possesseur de l'artefact (définis ci-dessus) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts lorsqu'ils pénètrent dans l'aire d'effet. En cas d'échec, ils fuient sans se retourner pendant 1 tour.

Échapper à l'influence du *Sceptre*

Aucune barrière, aucun objet magique ne peut empêcher le *Sceptre aux Sept Morceaux* d'influencer son porteur (même les espaces extradimensionnels et autres *coquilles antimagiques* sont inefficaces). Un personnage transportant un segment du *Sceptre* dans un *trou portable* est encore sous l'influence de l'artefact. Par contre, on ne risque aucun effet secondaire en manipulant le *Sceptre* à distance (par exemple, à l'aide d'un *serviteur invisible* ou en utilisant un sort de *télékinésie*). Il faut toutefois toucher l'objet (et donc subir les effets décrits ci-dessus) pour utiliser le moindre de ses pouvoirs. En cas de doute, c'est la créature qui touche le *Sceptre* qui est considérée comme son porteur. Par exemple, quand un personnage met un segment du *Sceptre* dans son sac à dos, l'influence de l'artefact commence à se faire sentir. Mais s'il monte ensuite à cheval, l'animal n'est pas affecté par le *Sceptre*. Les araygnées-démons essayent d'utiliser cette manière de contourner le problème lorsqu'elles ont la possibilité de prendre tout ou partie de l'artefact. Étant chaotiques mauvaises, elles ne peuvent en effet s'en saisir sans qu'il le leur fasse aussitôt regretter (dans certaines circonstances, Miska constitue l'unique exception à cette règle; voir le **Livre IV**). Par contre, les tanar'ris peuvent toujours charmer ou attraper de force une créature qui transporte le *Sceptre*.

Le *Sceptre* et la reine

Depuis des millénaires qu'elle le recherche, la Reine du Chaos commence à bien connaître l'artefact, ce qui lui permet de détecter quand il est utilisé. Si le groupe détient tout ou partie du *Sceptre*, il y a une chance quotidienne que la reine sache où il se trouve, en fonction des pouvoirs qui ont été utilisés. En cas de succès, elle envoie un groupe d'araygnées-démons avec pour mission de tuer les personnages (ils sont décrits dans l'aventure secondaire **Les portails du chaos**, page 14). S'il devient nécessaire de déterminer si la reine détecte ou non l'utilisation du *Sceptre*, référez-vous à la table suivante :

Action	Chances de détection
Aucun pouvoir utilisé	0 %
Changement de porteur	5 %
Pouvoir mineur	5 %
Pouvoir supérieur	10 %
Pouvoir de résonance	15 %
Ajout d'un segment au *Sceptre*	20 %
Désassemblage d'un segment	5 %
Éparpillement des segments	10 %
Par journée consécutive*	10 %

* Par exemple, un personnage utilise pour la première fois le pouvoir (mineur) de *soins des blessures légères*, la reine a 5 % de chances de le détecter. Par contre, si ce même pouvoir est utilisé chaque jour pendant cinq jours consécutifs, les chances de détection passent à 55 % (5+5x10) au terme du cinquième jour.

Au terme de chaque journée (au crépuscule ou à minuit, selon votre choix), notez tout ce que les personnages ont fait avec le *Sceptre* au cours des vingt-quatre heures écoulées et additionnez les pourcentages correspondants. Par exemple, si les PJ ont utilisé le pouvoir de *soins des blessures légères*, ajouté un segment puis utilisé le pouvoir de *vol*, la reine a



35 % (5+20+10) de chances de les repérer, voire plus s'ils avaient déjà utilisé l'artefact la veille. Si la reine remarque l'utilisation de l'objet, elle localise exactement le groupe en 1d12 heures, puis elle envoie une unité d'araygnées-démons par l'un de ses *portails du chaos*.

Comment se débarrasser des effets secondaires

Tous les effets secondaires, bons ou mauvais, disparaissent dès que le personnage se débarrasse du *Sceptre*. Les modifications d'alignement subies étaient involontaires, aussi ne sont-elles généralement pas suivies de conséquences néfastes pour le PJ. Paladins, rôdeurs et prêtres sont toutefois une exception, comme d'ailleurs les personnages dont la classe s'accompagne d'une restriction d'alignement. Comme cela est indiqué plus haut, ces personnages peuvent perdre des points d'expérience et se voir restreints dans leur accès aux sorts lorsque leur alignement devient loyal puis loyal neutre. L'alignement de ces PJ redevient normal dès qu'ils abandonnent le *Sceptre*, mais paladins, rôdeurs et autres druides ne peuvent échapper aussi aisément aux conséquences de leurs actes, même involontaires. Dès qu'ils sont libérés de l'influence de l'artefact, il leur faut trouver un prêtre du même alignement qu'eux, capable de jeter un sort d'*expiation*. Leur pénitence s'accompagne obligatoirement d'une quête qui va dans le sens de l'éthique du personnage. Une fois la quête accomplie, le PJ retrouve tous ses sorts et les capacités inhérentes à sa classe. Les points d'expérience perdus, eux, ne sont jamais récupérés.

Exemple de jeu

Torin le paladin et ses compagnons ont trouvé la baguette dans laquelle est incrustée la petite extrémité du *Sceptre*. Les personnages se demandent ce qu'ils peuvent bien avoir découvert : leurs sorts de *détection de la magie* ne révèlent rien et la capacité de *détection du mal* de Torin indique également un résultat négatif. Torin garde la baguette. En tant que paladin, il ne remarque pas l'influence de l'objet sur son alignement, mais tous se rendent vite compte qu'il semble soudain obsédé par la propreté. Son Charisme était déjà exceptionnellement élevé ; il augmente encore.

Après avoir consulté un sage, les personnages apprennent comment utiliser le pouvoir de *soins des blessures légères* et se laissent dire que cet objet n'est pas ce qu'il semble être. Suite à de nouvelles recherches, ils parviennent à séparer le morceau du *Sceptre* de la poignée, ce qui leur permet de localiser approximativement le deuxième segment.

Après l'avoir récupéré, les PJ le confient à leur prêtresse, Devorah (alignement neutre bon). Comme tout le monde s'y attendait, elle devient, elle aussi, une maniaque de la propreté, ce qui amuse bien ses compagnons. Par contre, la disparition de certains de ses sorts ne fait rire personne. Devorah refuse de conserver le segment et tout redevient normal pour elle dès qu'elle s'en débarrasse. Kayn, le voleur/magicien du groupe, ne veut pas prendre le moindre risque, et Torin se retrouve donc avec deux morceaux. Mais comme les indispensables hiéroglyphes n'ont pas encore été tracés, le deuxième segment disparaît aussitôt.

Après une nouvelle aventure, nos héros finissent par le retrouver. Cette fois, ils rangent les deux morceaux en lieu sûr, tandis que Kayn chercher comment les assembler. Il est aussi difficile d'apprendre à tracer les glyphes nécessaires que d'inventer un sort de 6ème niveau, aussi Kayn a-t-il besoin de 12 semaines (il lui en coûte également 3600 po, tout ceci étant expliqué dans le chapitre 7 du *Guide du Maître*). Kayn a 18 en Intelligence, ce qui lui donne 85 % de chances que ses recherches soient couronnées de succès. Le jet de dés réussit et le magicien apprend donc à tracer les glyphes requis pour assembler le *Sceptre*, mais aussi ceux, inversés, qui permettent de le désassembler. Il connaît aussi du même coup la composition du pigment et du pinceau à utiliser.

Après de nouvelles aventures, nos héros finissent par obtenir les poils du pinceau. Ils louent alors les services d'un alchimiste pour la préparation du segment et d'un artiste pour la confection de plusieurs pinceaux, puis Kayn s'attelle à la tâche. Il n'est pas pressé, aussi passe-t-il plusieurs heures à peaufiner chaque hiéroglyphe. Kayn est un magicien de niveau 10 sans compétence artistique, ce qui lui donne 80 % de chances de réussir chaque symbole. Le MD jette les dés en secret et obtient deux succès.

Torin possède désormais deux segments assemblés du *Sceptre*, ce qui lui confère deux pouvoirs mineurs (*soins des blessures légères* et *lenteur*) ainsi que le pouvoir supérieur de *vol*. Et comme l'ensemble se trouve en résonance, il bénéficie de la faculté de vol amélioré. Par contre, il se montre de plus en plus maniaque, et le prochain trésor découvert par le groupe est source d'une altercation, le paladin refusant que les richesses soient attribuées au hasard. Il insiste pour que chaque pièce ou objet fasse l'objet d'un vote de tous les membres du groupe.

Par la suite, les personnages découvrent les troisième et quatrième segments, qui sont déjà assemblés. Kayn les ajoute au bloc que le groupe possédait déjà, et le pouvoir de *vol* disparaît pour être remplacé par celui de *contrôle des vents*. Par contre, l'élément résultant n'est plus en harmonie, bien qu'il confère maintenant quatre pouvoirs mineurs au lieu de deux (*soins des blessures légères, lenteur, hâte* et *rafale*). L'état de Torin ne s'est pas amélioré. Il est désormais incapable de mentir et doit suivre les lois à la lettre. Il est mieux protégé contre les charmes et autres enchantements du même genre, mais sa trop grande rigidité lui fait perdre son statut de paladin. Il refuse toutefois de se séparer de l'artefact.

Nouveaux objets magiques

Baguette des brumes : souvent taillée à partir de blocs d'ivoire, d'albâtre ou encore de quartz laiteux. Seul un magicien peut utiliser une telle baguette, qui produit les effets suivants :

• *Mur de brouillard* : la zone d'effet est équivalente à huit cubes de 3 m de côté. La portée de ce pouvoir est de 30 m et sa durée de 2d4+6 rounds. Cet effet draine une charge et fonctionne exactement comme le sort de 1er niveau du même nom.

• *Nuage puant* : sa portée est de 30 m; sa zone d'effet est un cube de 6 m d'arête. Le *nuage puant* est en tout point similaire au sort de 2ème niveau. Il dure 6 rounds et draine deux charges.

• *Nuage de mort* : la baguette peut faire apparaître jusqu'à 10 m de distance un nuage mortel dont les dimensions sont les suivantes : 12 m de long, 6 m de large et autant de haut. Cet effet persiste 6 rounds, draine trois charges et fonctionne comme le sort de 5ème niveau du même nom.

Valeur (PX) : 4500 Valeur (po) : 25000

Chariot de vent : les vaatis ont également inventé ce puissant et rapide moyen de transport, d'ailleurs quasiment inconnu à l'extérieur de la Vallée d'Aaqa. Une fois désactivé, un *chariot de vent* a l'apparence d'un disque d'argent plat (30 cm de diamètre, 2 cm d'épaisseur). Dès qu'un personnage monte dessus et prononce le mot de commande, l'objet se transforme en nuage blanc large de près de 2,50 m. Au deuxième mot de commande, le nuage s'enroule sur lui-même pour former un tourbillon haut de 12 m pouvant transporter son utilisateur et jusqu'à dix autres créatures de taille humaine.

Le tourbillon se déplace à une vitesse minimale de 9 mais peut accélérer jusqu'à 36 (manœuvrabilité de classe C); c'est au possesseur de l'objet de déterminer l'allure qu'il désire. Le tourbillon ne peut pas infliger de dégâts, mais il immunise automatiquement ses occupants contre les attaques de type vent ou gaz (il les annule dans un rayon de 10 m). Ainsi, les passagers peuvent traverser un cyclone, un *nuage de mort* ou même les vents du Pandémonium sans être aucunement affectés. Les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air ne peuvent entrer dans cette zone de 10 m de rayon que sur permission expresse du possesseur de l'objet, et elles sont incapables de déclencher les hostilités sans avoir elles-mêmes été attaquées.

Le personnage ne peut rien faire d'autre lorsqu'il contrôle le chariot, et s'il subit des dégâts, cela ne suffit pas à le déconcentrer.

Un troisième mot de commande permet d'envoyer le chariot à un endroit donné sans personne à bord ou encore de le faire attendre à moins de 300 m de distance, avant de répondre à l'appel de son possesseur. Quand il attend, il reprend sa forme nuageuse. Sous forme de nuage ou de tourbillon, il est immunisé contre tous les types d'attaque. Sous forme de disque, il joue ses jets de sauvegarde sur la table métal, dur (à +4).

Un *chariot de vent* sur vingt peut également générer une *sphère d'Otiluke* autour de ses passagers. Le diamètre de la sphère peut varier de 1,50 m à 5 m, au choix du possesseur de l'objet.

Valeur (PX) : - Valeur (po) : 100000 ou plus

Lame vaati : au cours de la guerre contre le Chaos, les champions des ducs des vents maniaient des épées qui étaient +4 sur le Plan Primaire et +3 sur tous les autres plans.

Depuis ce temps, la plupart de ces armes ont été perdues ou détruites, mais il en reste tout de même quelques-unes. Elles sont toutes d'alignement loyal neutre. Celles qui sont intelligentes ont toutes pour raison d'être de détruire le chaos et protègent leur porteur contre les créatures chaotiques (+2 aux jets de sauvegarde, -2 à tous les dés de dégâts, avec un minimum de 1 point par dé).

Valeur (PX) : 2000 Valeur (po) : 10000
Spéciale : 3000 15000

Onguent de protection contre les fongus : cet onguent a été concocté par l'alchimiste drow Istovahn (voir le **Livre I**, page 58). Il est généralement conservé dans de petits pots étanches et doit être appliqué sur l'épiderme. Il protège des attaques de la plupart des fongus, ce qui inclut les attaques spéciales des fongus violets et autres phycomides. Une créature protégée par cette substance est également immunisée contre les rhizomes émis par les spores gazeuses.

Valeur (PX) : 1000 Valeur (po) : 5000

AVENTURES SECONDAIRES

Les six mini-aventures présentées dans les pages qui suivent vont vous permettre d'apporter un certain liant à votre campagne. Elles abordent également certains problèmes qui ne pourront manquer de se poser, comme les attaques que les araygnées-démons déclenchent par le biais des *portails du chaos* et ce qui se produit lorsqu'un segment du *Sceptre* se téléporte au loin.

Les portails du chaos

Dès que la Reine du Chaos s'aperçoit que quelqu'un fait usage du *Sceptre* (voir page 11), elle envoie un groupe d'araygnées-démons sur place par le biais d'un *portail du chaos*. Ce portail s'ouvre à un maximum de 10d4 m du personnage qui utilisait l'artefact lorsque la reine s'en est aperçue. Soustrayez 1d4 à ce total pour chaque segment que le groupe détient au-delà du premier. Par exemple, si les PJ ont trouvé trois morceaux du *Sceptre*, le portail s'ouvre à 8d4 m d'eux. S'ils sont assez près pour voir se produire le phénomène, lisez à vos joueurs la description suivante :

Soudain, un long cri triste vous fait dresser les cheveux sur la nuque. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'un loup, mais pourquoi hurle-t-il de la sorte? De plus, il semble être tout près. Un rapide coup d'œil vous assure qu'il n'y a personne aux environs. Vous remarquez toutefois un cercle indistinct qui luit faiblement à quelques dizaines de mètres de vous. La lumière qui s'en échappe augmente rapidement et, bientôt, il vous est impossible de voir ce qui se trouve derrière, tandis qu'une image surréaliste apparaît au cœur du disque. Il y a là un paysage blanc et terne où des arbres d'ivoire, droits comme des colonnes, paraissent soutenir un ciel indistinct. Et des créatures repoussantes galopent à toute vitesse entre la double rangée de piliers. Il s'agit de gigantesques araignées au corps boursouflé et à la tête de loup. Elles se dirigent vers vous à une allure stupéfiante, et il ne faut pas être devin pour comprendre quelles sont leurs intentions à votre égard.

Le loup que les personnages ont entendu est l'un des chiens de la loi d'Arquestan, que le vaati a chargé d'avertir et de protéger les PJ. Si le lieu où le groupe se trouve ne s'y prête pas, le chien a pris la forme d'un autre animal. Référez-vous à la description de cette créature dans le **Livre IV**. Si la forme choisie n'est pas décrite, utilisez les caractéristiques de l'animal qui s'en rapproche le plus.

S'il y a des personnages d'alignement loyal bon au sein du groupe, le chien de la loi vient les aider à affronter les araygnées-démons. Quoi qu'il en soit, une fois le combat terminé, l'animal s'éclipse afin d'avertir Arquestan de ce qui s'est passé.

Les immondes créatures que les personnages aperçoivent dans le disque de lumière sont bien évidemment des araygnées-démons qui leur veulent du mal. Leurs statistiques et celles du chien de la loi sont détaillées ci-dessous. La table qui suit vous permettra de déterminer le type et le nombre d'agresseurs.

Si les personnages ne sont pas témoins de l'ouverture du portail, les araygnées-démons se dispersent afin de localiser le porteur du *Sceptre*. Lorsqu'elles y parviennent, elles entourent le groupe et tentent d'attaquer par surprise en utilisant tous les moyens disponibles pour se cacher (y compris, pour celles qui y ont accès, leur pouvoir d'*invisibilité*).

Score *	Araygnées-démons
2-4	1d4+1 kakkuhus
5-7	1 spithrikuhu et 1d4+2 kakkuhus
8-10	1 phisarazu et 1d4+3 kakkuhus
11	1 lycosid, 2 phisarazus et 1d4+2 kakkuhus
12	1d6+3 spithrikuhus
13	1 lycosid et 1d6+1 spithrikuhus
14	2 lycosids et 1d4 phisarazus
15	1 rakuplis, 2 phisarazus et 1d8+2 kakkuhus
16	1d6+3 phisarazus
17	1 rakuplis et 1d6+2 phisarazus

* Jetez 1d10 et ajoutez au résultat le nombre de segments du *Sceptre* détenus par le groupe. Si le *portail du chaos* s'ouvre à moins de 10 m des personnages, la reine n'envoie pas de tanar'ris mais attaque elle-même le possesseur du *Sceptre* avec l'un de ses tentacules (voir ci-dessous).

Les *portails du chaos* ne peuvent être créés que par la Reine du Chaos en personne. Elle a la possibilité de les ouvrir jusqu'à 7,50 m d'elle et peut, soit les appuyer contre une surface rigide, soit les faire apparaître en l'air dans la direction de son choix. Tout portail se referme automatiquement au bout de 1 round.

Le disque de lumière blanche représente l'extrémité d'un tunnel dans lequel la réalité est modifiée, déformée. La sortie a la même apparence que l'entrée, et ces portails peuvent s'ouvrir en tout lieu du Marais Putride ou du Plan Primaire. Quiconque entre par l'une des extrémités ressort instantanément de l'autre côté. Il est possible de se déplacer dans les deux directions à la fois. À part la Reine du Chaos, les tanar'ris et les créatures natives des Limbes qui sont immunisées contre les effets néfastes d'un tel mode de transport, toute autre entité franchissant un portail dans n'importe quelle direction a 25 % de chances de vieillir de 1d10 ans.

Objets et effets magiques ne peuvent franchir seuls un tel portail. En revanche, ils ne sont nullement affectés si quelqu'un les transporte de l'autre côté.

Malgré son aspect, un portail n'est normalement visible que sous une vive lumière (lumière du soleil, sorts de *lumière* ou de *lumière éternelle*). Dans des conditions d'éclairage normal, il est quasiment invisible (on ne distingue alors qu'un cercle flou semblable à l'effet que produit une intense chaleur). Néanmoins, cette donnée ne s'applique pas à cette campagne, car les conditions n'y sont jamais normales (voir ci-dessous).



L'endroit où le portail s'ouvre est déterminé par rapport au personnage qui détenait le *Sceptre* au moment où la reine a détecté son utilisation, que l'artefact ait depuis changé de main ou non. Ce personnage devient la cible des araygnées-démons, qui le localisent instinctivement et n'ont donc aucun mal à le retrouver. Si elles le perdent de vue, elles savent dans quelle direction le chercher, mais n'ont aucune idée de la distance à parcourir avant de le rejoindre. Elles sont capables de le pister pendant 1 heure avant de perdre sa trace. Des objets tels qu'une *amulette de protection contre la détection* empêchent les araygnées-démons de suivre leur cible, mais pas de la reconnaître lorsqu'elles la voient.

Les personnages qui passent par un portail se retrouvent à 1,50 m de la Reine du Chaos. Référez-vous à l'aventure intitulée **Le palais de la reine** pour voir ce qui leur arrive.

Lorsqu'un *portail du chaos* s'ouvre à moins de 300 m d'un segment du *Sceptre aux Sept Morceaux*, il se produit un choc entre la Loi et le Chaos qui rend le portail visible. Ceux qui le voient de côté aperçoivent un disque de feu noir, tandis que ceux qui se trouvent en face de l'ouverture (de n'importe quel côté) ont sous les yeux le tunnel décrit plus haut. Si vous le souhaitez, vous pouvez d'ailleurs modifier cette description, mais veillez bien à ce qu'elle soit très surnaturelle. Les créatures qui utilisent le portail sont elles aussi visibles, mais la magie de ce moyen de transport instantané fait qu'elles semblent se déplacer à une vitesse faramineuse. L'instant suivant, les "voyageurs" jaillissent du tunnel. Quiconque cherche à les intercepter au cœur du passage se retrouve immédiatement transporté de l'autre côté sans même les croiser.

Les tactiques des araygnées-démons

Les araygnées-démons cherchent par tous les moyens à se saisir du *Sceptre*. Elles concentrent donc leurs assauts sur le porteur de l'artefact.

Mais bien qu'elles veuillent absolument s'emparer du *Sceptre*, ces créatures sont incapables de le toucher. Il leur est possible de le manipuler à distance grâce à leur pouvoir de *télékinésie* (du moins pour celles qui le possèdent), mais elles sont dans l'impossibilité de l'emmener avec elles lorsqu'elles se téléportent. Il leur faut donc charmer le porteur de l'objet pour l'inviter à les suivre et à retourner au Marais Putride par téléportation.

Si cette méthode échoue, celles qui sont pourvues de bras peuvent essayer de l'immobiliser assez longtemps pour se téléporter avec lui. Les pattes griffues des araygnées-démons sont leurs armes naturelles, aussi une telle tentative ne procure-t-elle pas une attaque supplémentaire au PJ visé. Si les deux griffes du démon touchent leur cible dans le même round, le personnage est attrapé et le tanar'ri peut se téléporter dès le round suivant. La *téléportation sans erreur* de ces démons est un pouvoir inné, et il est donc impossible de les déconcentrer comme s'ils jetaient un sort. Mais cela ne signifie pas que les araygnées-démons peuvent enlever un personnage en toute impunité. Les compagnons du malheureux prisonnier qui remportent l'initiative peuvent tenter de faire lâcher prise à l'araygnée-démon (test de Force des deux protagonistes; celui qui le réussit en obtenant le meilleur score au d20 l'emporte) ou s'accrocher à leur camarade pour que leur poids total soit



supérieur à ce que le tanar'ri peut transporter. Pour cela, référez-vous à la table suivante :

Araygnée-démon	Force	Téléportation**
Kakkuhu*	-	125 kg
Spithrikuhu*	-	125 kg
Phisarazu	18/01	125 kg
Lycosid	18/00	125 kg
Rakuplis	20	275 kg

* Ces créatures n'ont pas de bras et ne peuvent donc pas se téléporter avec un personnage.
** En plus du poids de l'araygnée-démon.

Un tanar'ri qui parvient à se téléporter avec un PJ l'emmène directement dans la salle du trône de sa souveraine (voir **Le palais de la reine**, page 19). N'oubliez pas de jeter les dés pour vérifier que l'araygnée-démon et son "colis" arrivent bien à l'endroit prévu (même une *téléportation sans erreur* peut échouer lorsque l'on cherche à se rendre d'un plan à un autre). Considérez toutefois que les monstres ont "soigneusement étudié" la salle du trône. S'ils atterrissent trop bas, le tanar'ri et le PJ sont instantanément tués et la reine n'a plus qu'à creuser pour récupérer le ou les segments. L'infortuné personnage ne peut être ramené à la vie que par un *souhait* (à moins que ses compagnons n'aillent en personne rechercher sa dépouille). Si la téléportation se passe sans encombre, passez à l'aventure **Le palais de la reine** (si l'araygnée-démon et son fardeau arrivent trop haut, calculez d'abord les dégâts dus à la chute).

La reine

Si le portail est assez proche du groupe pour que la reine puisse attaquer en personne, il reste ouvert pendant plusieurs rounds. La reine fait passer un de ses tentacules par le portail et s'attaque au porteur du *Sceptre* (ou du moins à celui qu'elle a repéré comme tel; utilisez les statistiques fournies dans la mini-aventure suivante, **Le palais de la reine**). Si elle parvient à s'emparer de lui, elle l'attire à elle lors du round suivant et le portail se referme un round plus tard. Le tentacule ne peut être retenu par la force, mais il est possible de le trancher. Si la reine ne parvient pas à se saisir de sa cible en 1d4+1 rounds, elle rétracte son appendice et clôt le portail au round suivant.

Chien de la loi : CA -6 ou 0 (sous sa forme animale); VD vl 18 (A) (15 sous sa forme animale); DV 8+2; pv 41; TAC0 13; #AT 0 (1 sous sa forme animale); Dég aucun (2d4+2 - morsure - sous sa forme animale); AS -5 aux jets de surprise de l'adversaire, invisible à volonté, peut passer dans le Plan Astral ou Éthéré à volonté, pistage, bonus de +1 pour toucher les créatures chaotiques; DS +1 aux jets de surprise, 50% de chances de détecter les créatures invisibles, les créatures chaotiques l'attaquent à -1 au toucher et les dégâts qu'elles lui infligent se voient amputés de 1 point par dé (minimum 1 par dé), immunisé contre de nombreux sorts; RM 30%; TA Mi (30 cm de diamètre) (M sous sa forme animale); NM sans peur (19); Int moyenne (10); AL LG; PX 3000; **Livre IV**, page 8.

Notes : score de pistage de 16 (base); ignore les pénalités imposées par une mauvaise visibilité. Peut suivre une créature qui vient juste de se téléporter s'il réussit un jet de pistage à -2 (les seuls autres malus qui peuvent s'appliquer sont ceux qui proviennent du temps écoulé entre la téléportation et le moment où le chien cherche à suivre la piste).

Immunisé contre tous les sorts sauf *protection contre le mal, projectile magique* et *labyrinthe.*

Kakkuhu (tanar'ri, araygnée-démon, kakkuhu) : CA 2; VD 18, tl 15, es 9; DV 4; pv 20 chacun; TAC0 17; #AT 1; Dég 2d4 (morsure); AS; pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail,* toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunités, camouflage; faiblesse spécifique : sensible à l'eau bénite; RM 15%; T M (1,50 m de long); NM stable (11); Int partielle (3); AL CM; PX 3000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 4ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* (à volonté); *infravision,* portée 20 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Une fois par jour, un kakkuhu peut tenter d'ouvrir un *portail* (35% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 1d8 autres kakkuhus viennent à son aide.

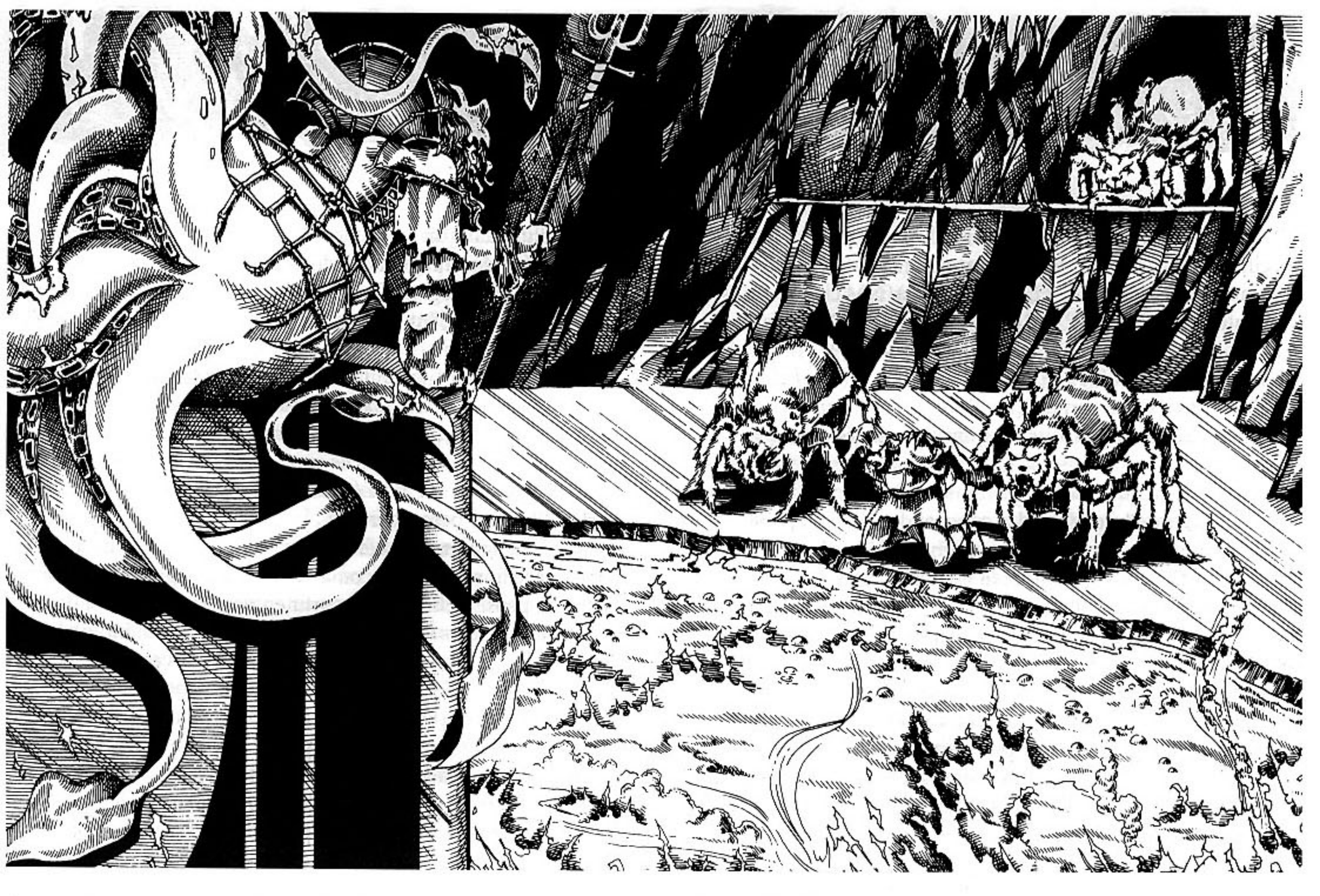
Toile d'araignée : à volonté, un kakkuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante; le kakkuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); enfin, il peut enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense. Il peut utiliser chacune de ces trois capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un kakkuhu est indétectable à 80%.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Lycosid (tanar'ri, araygnée-démon, lycosid) : CA -4; VD 12 ou 18, tl 15, es 9; DV 10+6; pv 51 chacun; TAC0 9 ou 6 (épée courte, bonus de Force); #AT 3; Dég 2d8/1d6+6/1d6+6 (morsure/épée courte + bonus de Force/épée courte + bonus



de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 15 m); faiblesse spécifique : les armes en fer lui infligent des dégâts normaux, les armes en argent des demi-dégâts; RM 60 %; TA M (1,65 m ou G (2,40 m de long); NM champion (15); Int exceptionnelle (16); AL CM; PX 22000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 10ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *autométamorphose, image miroir* et *oubli* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui inflige 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, un lycosid peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (60 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus ou 1 autre lycosid viennent à son aide.

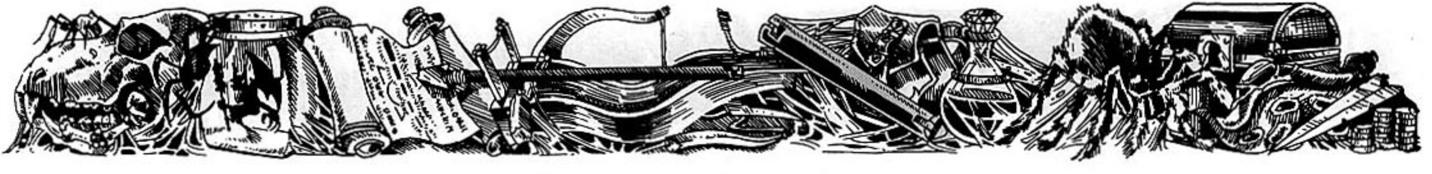
Toile d'araignée : à volonté, un lycosid peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante; le lycosid laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'y empêtrer (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il peut projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 40 m). Tous les trois rounds, il peut produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Les toiles du lycosid n'ont que 50 % de chances de s'enflammer en présence de feu. Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

Un lycosid détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contournée par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Phisarazu (tanar'ri, araygnée-démon, phisarazu) : CA -3; VD 18, tl 15, es 9; DV 9+1; pv 46 chacun; TAC0 13; #AT 3; Dég 2d6/1d8/1d8 (morsure/épée longue/épée longue); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités,



détection de l'invisibilité (dans un rayon de 12 m); faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent lui infligent des dégâts normaux; RM 50%; TA G (2,25 m de long); NM champion (16); Int haute (12); AL CM; PX 18000 chacun; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 9ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *image miroir, oubli* et *télékinésie* (trois fois par jour); *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d3 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, une plaie purulente se développe en 2d8 heures, ce qui lui inflige 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque jour, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. De plus, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d6 rounds.

Chaque jour, un phisarazu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (50% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus ou 1d4 autres phisarazus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un phisarazu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m cinquante au bout duquel pend une sphère gluante; le phisarazu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne y s'empêtrer (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les deux rounds, il peut projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 30 m). Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

Un phisarazu détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Rakuplis (tanar'ri, araygnée-démon, rakuplis) : CA -6; VD 12 ou 18, tl 15, es 9; DV 12+8; pv 68; TAC0 7 ou 4 (épée longue, bonus de Force); #AT 3; Dég 2d10/1d8+8/1d8+8 (morsure/épée longue + bonus de Force/épée longue + bonus de Force); AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +2, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 20 m); faiblesse spécifique : les armes en fer leur infligent des dégâts normaux, les armes en argent des demi-dégâts; RM 70%; TA G (3 m de long); NM fanatique (18); Int géniale (18); AL CM; PX 25000; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie, téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté); *changement de forme, charme de masse* (24 DV dans un rayon de 10 m), *image miroir* et *oubli* (trois fois par jour); *infravision*, portée 40 m (en permanence).

Le poison agit instantanément. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d6 heures, mais le venin lui inflige 1 point de dégâts par heure. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 3 points pendant 2d8 rounds. De plus, une plaie purulente se développe immédiatement, ce qui lui fait perdre 1 point de vie, plus 1 point de vie supplémentaire chaque heure, tant qu'elle n'a pas été soignée à l'aide d'un sort de *neutralisation du poison*. Elle ne peut bénéficier d'aucun sort de soins tant que le poison n'a pas été neutralisé.

Chaque jour, le rakuplis peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (65% de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus, 1 lycosid ou 1 autre rakuplis viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, le rakuplis peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m cinquante au bout duquel pend une sphère gluante; le rakuplis laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'y empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles); il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Chaque round, il peut projeter un cône de toile (3x15x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0) ou une toile irisée faisant l'effet d'un sort de *poussière scintillante* (portée 60 m); il lui est également possible de produire l'équivalent d'un sort de *toile d'araignée* (portée 50 m). Trois fois par jour, il peut créer un petit globe étanche qui, une fois rempli de liquide, peut être jeté jusqu'à 10 m de distance (quand le rakuplis y verse son venin, le globe explose au moindre choc, libérant ainsi un nuage empoisonné de 5 m de diamètre). Toute créature prise dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de devenir aveugle et muette pendant 3d4 tours et de perdre 3d6 points de vie. En cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit tout de même 2d6 points de dégâts ainsi qu'un malus de -2 à ses attaques de loin (projectiles) et 20% de chances de rater tout sort entrepris pendant 1d4 rounds). Les toiles du rakuplis n'ont que 25% de chances de s'enflammer en présence de feu. Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.



Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui occasionnent que des demi-dégâts.

Le rakuplis détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Spithrikuhu (tanar'ri, araygnée-démon, spithrikuhu) : CA 0 ; VD 18, tl 15, es 9 ; DV 7+1 ; pv 36 chacun ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 2d6 (morsure) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, poison, *portail*, toile d'araignée, camouflage ; DS toile d'araignée, immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +1, immunités, détection de l'invisibilité (dans un rayon de 10 m) ; faiblesse spécifique : les armes en fer ou en argent leur infligent des dégâts normaux ; RM 35 % ; TA M (1,80 m de long) ; NM élite (14) ; Int moyenne (10) ; AL CM ; PX 12 000 chacun ; **Livre IV**, page 2.

Notes : pouvoirs assimilables à des sorts (au 7ème niveau) : *téléportation sans erreur, ténèbres sur 5 mètres* et *terreur* au contact (à volonté) ; *télékinésie* (trois fois par jour) ; *infravision*, portée 30 m (en permanence).

Le poison agit au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde tombe dans le coma et devient incapable d'agir ou même de penser. Elle peut en sortir en réussissant un test de Constitution toutes les 2d4 heures. Même si le jet de sauvegarde est réussi, sa Dextérité est amputée de 2 points pendant 2d4 rounds.

Chaque jour, un spithrikuhu peut tenter à trois reprises d'ouvrir un *portail* (40 % de chances). Lorsque la tentative est couronnée de succès, 2d8 kakkuhus ou 1d4 autres spithrikuhus viennent à son aide.

Toile d'araignée : à volonté, un spithrikuhu peut tirer un filin jusqu'à 30 m de distance, ce qui lui permet de se déplacer ou d'arrêter une chute ; il peut également créer un câble long de 1,50 m à 7,50 m au bout duquel pend une sphère gluante ; le spithrikuhu laisse balancer ce pendule jusqu'à ce que quelqu'un vienne s'y empêtrer dedans (en ratant un jet de sauvegarde contre les souffles) ; il peut également enrouler dans un cocon de toile une créature inconsciente ou sans défense ; enfin, il lui est possible de cracher une bulle de toile qui lui permet d'utiliser son attaque de *terreur* à distance (portée 30 m). Tous les trois rounds, il peut projeter un cône de toile (3x9x6 m) provoquant les effets d'un sort d'*enchevêtrement* (portée 0). Il peut utiliser chacune de ces capacités quand il combat, mais pas lorsqu'il jette un sort.

Lorsqu'il est immobile et camouflé, un spithrikuhu est indétectable à 80 %.

Immunisé contre l'électricité, le feu non magique, le poison et les toiles d'araignée. Le froid, le feu magique et les gaz ne lui causent que des demi-dégâts.

Un spithrikuhu détecte en permanence l'invisibilité et comme il ne s'agit pas là d'une capacité magique, cela ne peut donc être contourné par des sorts de *non-détection* ou des objets bloquant la magie de type divination.

L'eau bénite lui inflige 1d6+1 points de dégâts.

Le palais de la reine

Tout personnage qui passe par un *portail du chaos* ou se fait enlever par une araygnée-démon se retrouve dans la salle du trône de la Reine du Chaos. Il s'agit d'une gigantesque caverne de plus de 60 m de large, dont le plafond s'élève par endroits à plus de 150 m. Elle est représentée sur le plan E3.

Depuis son trône, qui n'est rien de plus qu'un promontoire rocheux jaillissant d'un lac de feu, la maléfique souveraine administre le Marais Putride et dirige les recherches incessantes visant à retrouver le *Sceptre aux Sept Morceaux.* Quand elle n'est pas en train d'ouvrir des *portails du chaos* afin d'envoyer ses araygnées-démons sur le Plan Primaire, elle est entourée d'une innombrable cour de tanar'ris, yugoloths et autres infernales créatures. La Reine du Chaos dirige l'un des 666 plans des Abysses, aussi ne peut-elle consacrer qu'une partie de son temps à la recherche du *Sceptre.*

Bien qu'elle puisse sembler énorme, cette salle n'est qu'une infime partie d'une titanesque citadelle creusée dans un sommet plus gigantesque que tout ce que le Plan Primaire peut offrir. Certaines issues de cette forteresse sortent dans les eaux putrides du marécage qui donne son nom à ce royaume, tandis que d'autres émergent très haut au-dessus du sol. Un individu perdu dans ce dédale de galeries pourrait y rester toute sa vie sans jamais trouver la sortie. Heureusement, cette aventure est spécifiquement localisée dans la salle du trône, dont voici la description :

1. Lac de feu

Cette immense étendue d'eau salée et glauque est perpétuellement remplie de flammes qui semblent jaillir de ses profondeurs. Ce feu manque d'oxygène, aussi produit-il une fumée dense et toxique qui réduit de 2 points la Dextérité et la Constitution de toute créature se trouvant à proximité (à moins d'être immunisé contre le poison ou de ne pas avoir besoin de respirer). Une créature nageant dans le lac ne subit aucun dégât lors du premier round. Par la suite, les flammes lui infligent 1d6 points de dégâts par round, à moins qu'elle ne soit immunisée contre le feu non-magique. Tout objet trempé dans cette "eau" en ressort couvert d'huile, de goudron et de cendres.

Le lac est profond de quelque 300 m et des galeries le relient à l'océan.

2. Trône

Ce que la reine appelle son trône est en fait un pilier d'obsidienne à la surface irrégulière mais si bien polie par des centaines



d'esclaves que l'on peut s'y mirer. Son extrémité supérieure, plate, se dresse à 6 m au-dessus du niveau du lac et est recouverte d'une épaisse couche d'argent massif (8 cm).

Les deux zones plus basses représentées à côté du trône sont des corniches situées à 1,50 m du niveau de l'eau enflammée. Les traits violets indiquent les endroits où la reine crée généralement ses *portails du chaos.* Les araygnées-démons qu'elle désire envoyer en mission se rassemblent au pied du trône et elle ouvre alors un portail dont la largeur varie en fonction du nombre de tanar'ris à envoyer (1,50 m, 3 m ou 5 m - voir plan).

Si un personnage franchit un portail qui vient de s'ouvrir sur le Plan Primaire, il se retrouve instantanément ici, mais uniquement s'il y a de la place pour lui. Ce mode de transport a été principalement étudié pour les tanar'ris, aussi les créatures d'une autre espèce qui l'empruntent se retrouvent-elles désorientées pendant 1 round. Le personnage ne peut donc attaquer la reine, ni même s'écarter pour permettre à l'un de ses compagnons de le suivre. En conséquence, un seul PJ peut passer par un portail large de 1,50 m, deux par un portail de 3 m et trois par un portail de 5 m. D'autres personnages désirant suivre ceux-là en sont incapables, puisqu'un portail ne reste ouvert qu'un seul round.

Lorsqu'il arrive, le personnage tourne le dos au lac de feu et fait face à une vertigineuse paroi d'obsidienne. La Reine du Chaos se dresse de toute sa stature à 5 m environ au-dessus de lui. Elle est folle de joie d'accueillir un "invité" détenant des renseignements concernant le *Sceptre* et sa première action consiste à se saisir du malheureux avec l'un de ses tentacules. La reine est capable de sentir l'artefact, ce qui lui permet de déterminer instantanément si le personnage en transporte un ou plusieurs segments. Si tel n'est pas le cas, elle fait appel à son pouvoir de *suggestion.* Si ce dernier fait effet (et elle le sait intuitivement), elle renvoie le personnage chercher l'objet pour elle auprès de ses compagnons. Dans le cas contraire, elle recommence inlassablement. Si le PJ essaye de lui créer des ennuis, elle le coince sous son corps, où elle peut l'attaquer à coups de bec. Si elle se sent un tant soit peu menacée, elle utilise son trident et ses sorts les plus puissants pour le terroriser. Enfin, en cas d'échec, elle appelle deux rakuplis, lesquels apparaissent dès le round suivant. L'un des deux tanar'ris attaque aussitôt à l'aide de sorts tels qu'*enchevêtrement* et *charme de masse,* tandis que le second appelle de nouveaux renforts (*portail*).

Si le personnage détient tout ou partie du *Sceptre,* la reine utilise son pouvoir de *domination* pour l'obliger à lui donner l'objet. Mais un PJ avec au moins trois segments assemblés étant incapable de s'en séparer, la reine cherche donc à le tuer.

Telle n'est toutefois pas sa préoccupation principale. Quand elle le peut, elle préfère les renvoyer d'où ils viennent pour que, sous son influence, ils reprennent leurs recherches. En fait, elle est même prête à renvoyer des PJ qu'elle ne parvient pas à charmer si l'un de ses rakuplis réussit à gommer de leur mémoire les événements des dernières minutes (grâce à son pouvoir d'*oubli*). Si la reine arrive à s'emparer d'un ou plusieurs segments du *Sceptre,* elle confie le plus grand à un personnage charmé pour qu'il puisse ainsi localiser le morceau suivant (son statut de divinité du chaos permet à la reine de séparer les segments du *Sceptre* tant qu'il n'est qu'incomplètement assemblé). Tous les morceaux ainsi dissociés perdent leurs glyphes (voir page 9).

Tout personnage que la reine renvoie dans le Plan Primaire repart par le biais d'un autre *portail du chaos.* S'il se trouve sous l'effet d'une *suggestion,* ce PJ dégage une légère aura de mal et d'enchantement/charme. Il fait alors tout son possible pour s'emparer d'un segment du *Sceptre* et tente de le ramener à sa souveraine dans un délai d'un mois (n'hésitez pas à prendre le contrôle des actes du personnage si le joueur ignore cette directive). Si le PJ n'arrive pas à accomplir la tâche qui lui a été confiée, le sort cesse simplement de fonctionner, et ce, sans le moindre effet néfaste. Mais en attendant, le personnage est convaincu qu'il agit pour la bonne cause. Il prend toutefois bien garde à ne pas en parler à ses compagnons, qu'il ne peut manquer de soupçonner d'être les rivaux de la reine. N'hésitez pas à bien expliquer la situation au joueur une fois que son PJ a raté son jet de sauvegarde.

Aucun personnage revenant de la salle du trône ne peut se souvenir de ce qui lui est arrivé en ce lieu. Cette amnésie découle de la *suggestion* (à moins qu'elle ne soit due au pouvoir d'*oubli* des rakuplis).

3. Salle d'audience

C'est là que sont amenés les visiteurs désirant officiellement être reçus par la reine (messagers, diplomates, prisonniers et autres tanar'ris demandant à leur souveraine de régler un problème les concernant). Comme pour le trône, le sol de la pièce est couvert d'une immense dalle en argent massif. En temps de guerre, les sujets de la reine se massent ici par milliers pour attendre ses ordres.

4. Mur en or

Une immense plaque en or, carrée, de 20 m de côté est fixée à ce mur. Cet écran fonctionne comme une *boule de cristal* ordinaire. Mais lorsqu'elle le décide, la reine peut y faire apparaître l'image de Miska. Quand l'Araignée-Loup communique avec sa souveraine, celle-ci fait généralement apparaître son image sur ce mur.

5. Rampes

Ces trois rampes inclinées mènent en d'autres parties du château. Les personnages fuyant la salle du trône par l'une de ces galeries se perdent bien vite dans un dédale de couloirs. Aucun passage de la citadelle ne conduit directement à une sortie ou à une autre salle d'importance. Au lieu de cela, ce réseau semble s'étendre au hasard, sans la moindre cohérence. Il n'est pas rare que d'importantes unités d'araygnées-démons entrent dans la salle du trône par ces rampes, mais ce n'est là que pour respecter un certain protocole. En temps de crise, elles n'hésitent pas



à arriver par téléportation. Visiteurs et serviteurs de la reine ont généralement besoin de ces araygnées-démons pour leur indiquer la route à suivre pour parvenir à la salle du trône.

Les personnages perdus dans les galeries de la forteresse croisent un groupe d'araygnées-démons par heure. Utilisez la table fournie dans l'aventure **Les portails du chaos** (page 14) et jetez 1d10+3.

6. Balcon

Un seul balcon est représenté sur le plan E3, mais il en existe en fait une bonne douzaine qui permettent aux visiteurs de contempler ce qui se passe dans la salle du trône. Il se trouve à une trentaine de mètres au-dessus du niveau du sol. Les autres sont tous plus gros et situés plus haut, disséminés dans toutes les directions. Si Miska parvient à échapper à son éternel emprisonnement, il apparaît sur le plus haut balcon de façon à ce que tous ses soldats puissent bien le voir.

7. Salle au trésor

La reine ne garde en ce lieu qu'une infime partie des richesses qu'elle a amassées au fil des millénaires. Le sol disparaît sous des monceaux de pièces, pierres précieuses et autres objets magiques. Certaines piles s'élèvent à près de 2,50 m, et il y a là plus d'un million de pièces. Un groupe entier passant un tour complet à ramasser le plus de richesses possibles pourrait accumuler 3 000 pc, 2 500 pa, 2.250 po, 750 pp, six pierres précieuses non taillées valant chacune 50 po et un objet magique divers de votre choix. En choisissant un type de richesses particulier, on peut en prendre le double (par exemple, 1 500 pp ou deux objets magiques). En un round, un personnage seul ramasse environ cinq pour cent de ce qui est indiqué ci-dessus.

Le plan d'eau, profond de quelque 300 m, est relié au lac de feu ainsi qu'à l'océan extérieur. Quiconque tente de fouiller ses profondeurs y trouvera peut-être un monstre ou deux, mais pas le moindre trésor.

La Reine du Chaos : CA -5 ; VD 6, ng 9, propulsion 24 ; DV 20 ; pv 140 ; TAC0 1 (-8 avec son *trident géant* +5 et son bonus de Force) ; #AT 3 ; Dég 2d6 / 2d6 / 2d6+16 (tentacule / tentacule / *trident géant* +5 et bonus de Force) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts, bec, constriction, souffle ; DS immunisée contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +3, immunités, régénération ; RM 70 % ; TA T (environ 7,50 m de haut) ; Int supra-géniale (20) ; AL CM ; PX 38 000 ; **Livre IV**, page 11.

Notes : peut utiliser son trident comme une arme de jet (portées 3 / 6 / 9). Une fois lancé, le trident peut être immédiatement récupéré grâce à la corde qui y est attachée. La corde est CA -5 et ne se rompt que si elle subit 50 points de dégâts. Elle joue ses jets de sauvegarde comme un objet en métal dur et ne peut être endommagée que par les attaques magiques ou les armes tranchantes au moins +1. Elle a de plus 75 % de chances de résister aux feux magiques.

Les tentacules de la reine peuvent attaquer des adversaires distants de 20 m et s'emparer de créatures de taille G. Quand la reine tente d'attraper un adversaire, ce dernier est considéré CA 10 moins ses bonus magiques et sa Dextérité, mais l'attaque s'effectue à -4 et n'inflige aucun dégât même si elle porte. Par contre, un personnage enserré est soulevé dès le round suivant et se retrouve coincé sous le corps du monstre. Il est ensuite attaqué par le bec tandis que le tentacule peut être affecté à une autre cible.

Tout individu immobilisé sous le corps de la reine est attrapé par un autre tentacule et serré avec force (3d6 points de dégâts par round). Plus petits, ces appendices peuvent également enserrer une créature de taille G (ou moins), mais à raison d'une seule créature par tentacule. Le bec de la reine peut être utilisé pour mordre une créature piégée de la sorte (7d4 points de dégâts par attaque).

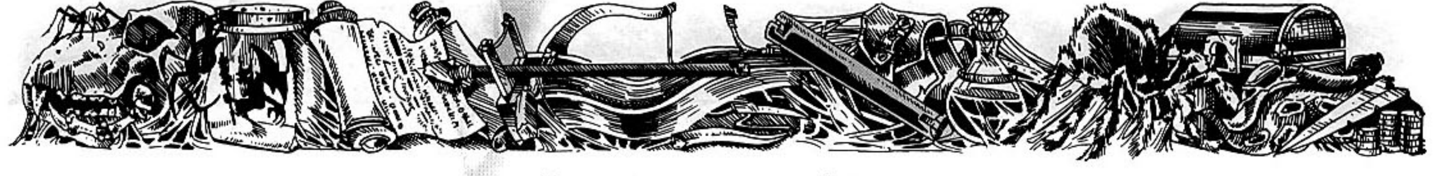
Il est impossible de se libérer de l'emprise d'un tentacule par la force brute. Le seul moyen de lui échapper est donc de le couper (à l'aide d'une arme tranchante au moins +3) ou de le détruire grâce à des sorts extrêmement localisés (comme *projectile magique* ou le rayon de la *sphère glaciale d'Otiluke*). Les tentacules sont CA -7 et chacun a 30 points de vie, mais ils sont également très résistants : les dégâts que leurs infligent les armes sont réduits de 5 points, jusqu'à un minimum de 0. Un personnage enserré par un tentacule ou coincé sous le corps de la reine subit un malus de -3 à ses attaques et de +3 à l'initiative.

Les dégâts infligés aux tentacules ne font aucun mal à la reine. Une fois tranché, un tentacule continue d'enserrer sa proie, qui peut toutefois se libérer en rampant sous le corps de la reine. L'appendice continue de serrer sa victime (2d6 points de dégâts par round) jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet d'enfoncer. Même tranché, le tentacule continue d'attaquer ; la seule différence est qu'il est désormais plus petit qu'auparavant.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 20ème niveau) : *changement de forme* (en humaine ou femme-poisson), *chaos, clairvoyance, image miroir, langues, lenteur, projectile magique, télékinésie* et *ventriloquie* (à volonté) ; *allométamorphose, brume mortelle, poigne électrique, mauvais œil, moquerie* (six fois par jour) et *suggestion* (durée maximale d'un mois) ; *chaîne d'éclairs, charme de masse, domination* et *métamorphose universelle* (trois fois par jour) ; *symbole de désespoir, de discorde, de douleur* et *de terreur* (un de chaque par jour). La reine peut également communiquer par télépathie avec toute créature chaotique d'intelligence au moins partielle.

Une fois par heure, peut émettre un nuage de vapeurs nocives (ou d'encre lorsqu'elle se trouve sous l'eau). Au choix de la reine, ce nuage a l'un des effets suivants (au 30ème niveau) : *brouillard dense, nuage puant* ou *ténèbres sur 5 m*. Le pouvoir de *ténèbres* ne peut être contré par un sort de *lumière*, mais un puissant vent (ou courant aquatique) le dissipe. La reine est immunisée contre les effets de ses nuages.

Trois fois par heure, peut ouvrir un *portail du chaos*.



Immunisée contre toutes les formes d'acide, d'électricité et de poison. Se régénère au rythme de 1 point de vie par tour. Les tentacules tranchés repoussent au bout de 4d12 heures. Immunisée contre les illusions/fantasmes de niveaux 1 et 2.

Équipement : trident géant +5.

Le bon samaritain

Faites jouer cette aventure peu de temps après que les personnages ont subi le premier assaut des araygnées-démons par le biais d'un *portail du chaos*. Nos héros reçoivent la visite de Chodei-rin Ake, un ki-rin qui protège la région traversée actuellement. Ake s'intéresse vivement aux personnages et à leur nouveau jouet (le *Sceptre*). Notez bien que Chodei-rin est son nom de famille, Ake étant son prénom. Le ki-rin cherche à s'assurer qu'ils savent bien à quoi ils ont affaire et qu'ils ont une attitude responsable vis-à-vis de l'artefact.

Le court texte qui suit concerne des personnages voyageant par voie de terre et venant juste de s'arrêter pour la nuit. Si tel n'est pas le cas, ajustez la description en conséquence.

> La fatigue du voyage se fait sentir dans tous vos muscles alors que vous époussetez vos habits et commencez à rêver d'un bon repas chaud avant une nuit de sommeil réparateur.
>
> Cela fait quelques minutes que vous cherchez un endroit abrité afin d'y dresser votre campement, et vous tombez soudain sur une énorme tente aux couleurs chatoyantes dont les parois ondulent doucement sous l'effet de la légère brise. Vous êtes pourtant certains de ne rien avoir vu à cet endroit quelques instants plus tôt. Il n'y pas âme qui vive dans les environs.

Ake a utilisé sa capacité à créer des matières souples pour faire apparaître cette tente. Il se trouve à l'intérieur, protégé par des sorts d'*invisibilité* et de *non-détection*. Si les PJ ne l'attaquent pas ou ne s'enfuient pas, il fait appel à son pouvoir de création de nourriture pour leur offrir de quoi se sustenter, ainsi qu'à leurs montures. Nos héros n'ont qu'à s'approcher de la tente pour sentir le délicieux fumet qui s'échappe de la tente. Un simple coup d'œil à l'intérieur suffit pour voir les choses suivantes :

> Le sol est couvert d'une épaisse couche de paille dorée. Une table basse est dressés au beau milieu, entourée d'autant de coussins qu'il y a de membres dans votre groupe. Devant chaque coussin sont installés de beaux couverts, tandis qu'un dernier coussin mesurant près de 1,80 m de côté trône à l'extrémité de la table. À proximité, plusieurs petits chaudrons finissent de cuire au-dessus d'un feu de braises mourantes, laissant échapper les délicieuses odeurs qui vous ont attirés jusqu'ici. Il n'y a personne à l'intérieur, mais la table se met soudain à parler.
>
> "Entrez, braves aventuriers. Mon maître, Chodei-rin Ake, vous souhaite la bienvenue dans son humble logis. Veillez toutefois à ôter vos chaussures avant de pénétrer sous sa tente. Mais ne craignez rien, mon maître vous protège."

La table parlante est le fruit d'un sort de *bouche magique* jeté par le ki-rin. Si les personnages suivent les instructions prodiguées et s'installent, Ake devient visible et s'agenouille à sa place. S'ils hésitent avant d'obtempérer, il passe derrière eux (par le biais du Plan Astral) et apparaît, tapant du sabot par terre. Il félicite alors nos héros de leur prudence mais leur assure qu'il n'a rien d'une araygnée-démon. S'ils se montrent toujours réticents, il leur communique tout de suite ce qu'il a leur dire.

Mais Ake préfère d'abord manger, car il n'aime pas parler affaires pendant un bon repas. Il fait appel à son *serviteur invisible*, qui s'occupe du service, et mène la conversation en parlant d'art, de philosophie et de cuisine. Enfin, quand il est prêt à passer aux choses sérieuses, il mentionne les points suivants :

• Une horde d'araygnées-démons s'est abattue sur la dernière ville que les personnages ont traversée. Les monstres ont tout détruit sur leur passage et tué un grand nombre d'innocents.

• Se pourrait-il que les PJ ne sachent pas qu'ils ont entre les mains un puissant artefact de la Loi et que les puissances du Chaos sont prêtes à tout pour le leur arracher ?

Ake peut divulguer aux personnages l'histoire de l'objet, ainsi que tous les renseignements que vous désirez leur communiquer. Il connaît Arquestan de réputation et a déjà rencontré plusieurs autres vaatis.

• Ake désire savoir ce que les PJ ont l'intention de faire avec le *Sceptre*. Mais quels que soient leurs plans, il les avertit que leurs actes risquent d'avoir des conséquences désastreuses pour la vie de nombreux innocents.

Si les personnages laissent entendre qu'ils pourraient éventuellement remettre l'artefact à la Reine du Chaos, le ki-rin repart dans le Plan Astral et jette aussitôt son sort d'*invisibilité majeure* (*non-détection* fonctionne toujours). Dès le round suivant, il revient et jette son sort de *chaîne d'éclairs* (double puissance). Il offre au groupe une seule et unique chance de se rendre, après quoi il déclenche sa *tempête glaciale* (là encore, double puissance). Si le combat dure plus de 3 rounds, un chien de la loi qui suivait les PJ à la trace vient aider Ake. Le ki-rin n'a pas la moindre intention de laisser la reine s'emparer d'une partie du *Sceptre*, même si cela signifie qu'il doit décimer tout le groupe, même si certains des personnages sont peut-être d'alignement bon. Le ki-rin estime que la vie de quelques idiots n'a que peu d'importance comparée à la destinée d'une infinité de mondes.



Si les personnages désirent conserver le *Sceptre*, Ake leur fait promettre de l'utiliser avec bon sens et le moins souvent possible. S'ils acceptent, il leur fournit quelques cheveux de sa crinière. Il est possible que nos héros ne comprennent pas la signification de ce geste; dans ce cas, Ake leur explique qu'ils en auront besoin, ainsi que des cheveux d'une puissante créature d'alignement loyal mauvais, pour confectionner les glyphes nécessaires à l'assemblage du *Sceptre*. Il les prévient toutefois que ces cheveux ou poils doivent être donnés de plein gré.

Si les personnages sont majoritairement bons, Ake leur fournit son crin sans exiger la moindre promesse en retour, demandant simplement que ce cadeau soit mis à profit pour assembler l'artefact. Si ce n'est pas le cas, les poils du ki-rin ne leur seront donnés qu'en échange du serment de ne les utiliser qu'à cette seule et unique fin, et Ake exige qu'ils achèvent leur déclaration par "que mes mains tombent en poussière si je venais à trahir ma parole donnée". Dès le départ des personnages, le ki-rin utilise son *souhait* afin de s'assurer que cette condition prendra bien effet si les PJ venaient à se renier (le *souhait* est raisonnable car les personnages ne sont en rien obligés de prêter serment). Quand tous les membres du groupe ont prêté serment, Ake donne ses cheveux. Et si l'un d'entre eux venait à se renier, il perdrait en effet ses mains.

Note : Les PJ ne pourraient créer le pigment avec quelques poils volés de la crinière du ki-rin. Par contre, s'ils arrivent à charmer Ake, le don est valable. Mais même charmé, le ki-rin exige qu'ils prêtent serment selon les termes exposés ci-dessus (il est d'accord pour leur donner son crin, mais cela ne lui fait pas perdre toute notion de prudence).

Si les personnages s'enfuient sans jeter un œil à l'intérieur de la tente, Ake les suit calmement le lendemain, protégé par ses sorts d'*invisibilité* et de *non-détection*. Au bout d'un moment, il apparaît et s'adresse à eux.

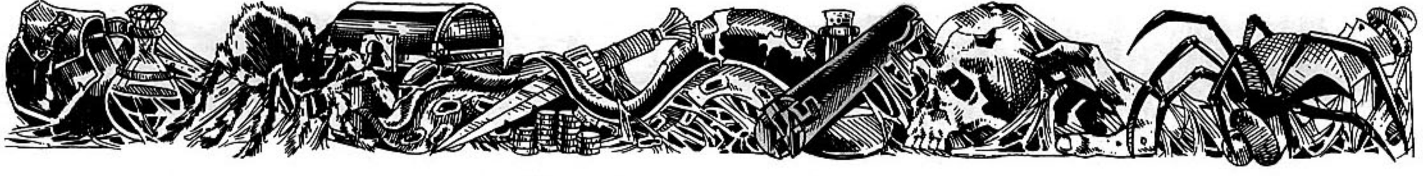
Si les PJ et le ki-rin se séparent en bons termes, il leur fait don de la tente et de tout ce qu'elle contient (valeur totale 5000 po).

Chodei-rin Ake (ki-rin) : CA -5; VD 24, vl 48 (B); DV 12; pv 54; TAC0 9 (6 avec sa corne); #AT 3; Dég 2d4/2d4/3d6 (sabot/sabot/corne); AS sorts et pouvoirs assimilables à des sorts; RM 90%; TA E (3,90 m de long); NM fanatique (18); Int supra-géniale (20); AL LB; PX aucun; BM/209.

Notes : son don de télépathie le rend quasiment impossible à surprendre.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 18ème niveau) : création de boisson et de nourriture pour 2-24 personnes, création de près d'un mètre cube de matière souple, d'un demi-mètre cube d'objets en bois (permanent) ou encore de 100 kg d'objets métalliques (durée allant de 1 heure à 1d4+1 jours en fonction de la dureté du métal choisi), création d'illusions avec des composantes visuelles, auditives et olfactives (persistent tant que l'on y croit ou qu'elles ne sont pas dissipées), peut prendre forme gazeuse et jeter les sorts *appel de la foudre*, *convocation du climat* et *vent divin*. Lorsqu'il jette des sorts en rapport avec le ciel ou l'air, leur puissance est doublée (y compris pour ce qui est des dégâts). Immunisé contre les illusions/fantasmes de niveaux 1 et 2. Peut passer à volonté dans le Plan Astral et le Plan Éthéré.

Sorts (9/8/7/6/5/4/3/2/1, au 18ème niveau) : 1) *bouclier, détection de la magie, graisse, mur de brouillard*, projectile magique*



(x2), *réflexion du regard, sommeil, tour mineur*; 2) *bouche magique***, *connaissance des alignements, détection de l'invisibilité, détection du mal, lumière éternelle* (x2), *invisibilité***, *nuage puant**; 3) *boule de feu, dissipation de la magie* (x2), *éclair**, *lenteur, mur de vent**, *non-détection***; 4) *allométamorphose, charme-monstres, confusion, invisibilité majeure, peau de pierre***, *tempête glaciale**; 5) *convocation d'un élémental d'air**, *débilité, mur de force, nuage de mort**, *téléportation*; 6) *chaîne d'éclairs**, *chasseur invisible**, *sort de mort, vision véritable*; 7) *cage de force, gravité inversée, vaporisation prismatique*; 8) *danse irrésistible d'Otto, labyrinthe*; 9) *souhait.*

* Sort lié au ciel ou à l'air.

** Sort déjà jeté.

Les vagues du chaos

Chaque fois que la reine ouvre un *portail du chaos*, il y a 20 % de chances (cumulables) que cela déclenche une vague de chaos sur le monde de nos héros. Quoi qu'il advienne, une vague de chaos se produit automatiquement lorsque s'ouvre le cinquième *portail du chaos*, de même que lorsque la reine s'empare d'un segment du *Sceptre*.

Un tel phénomène provoque une modification radicale et instantanée de l'endroit où se trouvent les personnages. La région qu'ils traversent peut se transformer purement et simplement (par exemple, une chaîne de montagnes devient un désert aride ou un océan une longue plaine sans fin), à moins qu'elle ne subisse des modifications plus légères mais tout de même surprenantes (l'herbe devient bleue, le soleil vert, etc.). C'est à vous de déterminer l'étendue des dégâts, mais il vous faut veiller à ce que le groupe puisse poursuivre son périple (par exemple, ne les bloquez pas au beau milieu d'un océan, à moins que leurs montures ne se transforment en hippocampes). Quoi qu'il arrive, la transformation n'est jamais bénéfique; un paysage modifié sera toujours plus aride et moins hospitalier. Le climat n'est pas forcément mauvais, mais il n'est jamais plaisant et semble toujours gris et brumeux. À long terme, la famine est inéluctable, sauf si les personnages parviennent à inverser la transformation. Les modifications s'effectuent pendant la nuit, et les PJ les remarquent lorsque le jour se lève, mais ils sont les seuls à le faire. En d'autres termes, les PNJ qu'ils croisent sont persuadés que leur univers a toujours été tel qu'il se trouve actuellement, et c'est en effet le cas pour eux. Il ne s'agit pas là d'une illusion, mais d'un profond bouleversement de la réalité. Et seule l'influence du *Sceptre* permet aux personnages de se souvenir du monde tel qu'il était auparavant.

Les PJ se retrouvent donc en terre inconnue et les conditions ne sont pas clémentes avec eux. Chaque jour, ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de subir 1d6 points de dégâts (ils ont mangé quelque chose qui ne leur convenait pas, l'air qu'ils respirent est légèrement toxique, il fait trop chaud, etc.).

Il est possible d'utiliser le pouvoir du *Sceptre* pour dompter (temporairement) le chaos ambiant. S'il le désire, le possesseur de l'artefact peut inverser la transformation en réussissant un jet de 5 ou moins sur 1d20, score auquel il peut ajouter son modificateur contre les attaques mentales (déterminé par sa Sagesse). Par exemple, un PJ ayant 18 en Sagesse réussit à inverser le bouleversement provoqué par le chaos sur un résultat de 9 ou moins. De plus, ce score augmente encore de 1 point par segment du *Sceptre* assemblé au premier, ce qui fait que le PJ de l'exemple précédent verrait sa tentative couronnée de succès sur un 15 ou moins s'il détenait le *Sceptre* complet. L'artefact ne peut toutefois affecter qu'une zone restreinte, large de 5 m par morceau assemblé. En cas de tentative réussie, le paysage redevient normal dans l'aire d'effet du *Sceptre*. Les personnages voient leur voisinage immédiat se modifier autour d'eux au fur et à mesure qu'ils avancent, mais ils sont les seuls à bénéficier de ce phénomène. Tout PJ passant une journée entière dans cette zone n'a pas besoin de jouer de jet de sauvegarde pour voir s'il subit des dégâts au cours de la journée. Le porteur de l'artefact doit réussir un jet par jour, et il n'a droit qu'à une seule et unique tentative par tranche de 24 heures. Bien qu'elles se jouent de la même manière, les tentatives visant à rendre aux alentours leur apparence véritable n'ont aucune influence sur celles qui chercheraient à rendre aux rejetons du chaos leur forme première (voir ci-dessous).

Pour contrer les vagues du chaos, le possesseur du *Sceptre* doit seulement se concentrer. Aucun mot de contrôle n'est requis pour cette fonction et il est tout à fait possible que le personnage la découvre par hasard. Dès qu'il s'inquiète du fait que le paysage s'est modifié (ou dès qu'il se plaint des conditions devenues plus difficiles), jetez 1d20 en secret. Si le jet est réussi, le PJ ressent l'influence du *Sceptre* et son proche voisinage redevient normal.

Lorsque le groupe se retrouve en extérieur dans une région transformée par une vague de chaos, jetez 1d10. Sur un résultat de 1, une meute de rejetons du chaos attaque (si la modification a lieu en plein voyage, les rejetons peuvent très bien être les propres montures de nos héros). Ces monstres n'ont qu'un seul et unique but : tuer les personnages. Déterminez chaque jour si les PJ sont attaqués par les rejetons du chaos (en plus des monstres errants).

Rejetons du chaos (5) : CA 0; DP 18; VD 9; pv 40 chacun; TAC0 11; #AT 5; Dég 1d4/1d4/2d8/1d6/1d6 (griffes/griffes/morsure/tentacule/tentacule); AS rage; faiblesse spécifique : peuvent être retransformés par le *Sceptre aux Sept Morceaux*; TA M (1,20 m de long); NM moyen (10); Int animale (1); AL CN; PX 4000 chacun; **Livre IV**, page 12.

Notes : une lumière vive enrage ces créatures, ce qui leur confère un bonus de +2 aux attaques et de -2 à l'initiative tant qu'elles se trouvent prises dans l'aire d'effet d'un sort de *lumière éternelle* (ou pendant 1d4+2 rounds en cas de flash instantané).

Le *Sceptre aux Sept Morceaux* peut leur rendre leur forme première si son possesseur parvient à obtenir un score de 5 ou moins sur 1d20, total qui est augmenté du modificateur dont le PJ bénéficie contre les attaques mentales et du nombre de segments du *Sceptre* qu'il possède assemblés (en plus du



premier). L'effet a une portée de 5 m par morceau de l'artefact. Lorsqu'un rejeton est retransformé de la sorte, il est désorienté pendant 1 round puis s'enfuit aussi vite qu'il le peut jusqu'à ce que le possesseur du *Sceptre* ait disparu de son champ de vision.

Le Marais Sans Fin

Si l'un des segments du *Sceptre* se téléporte car les personnages ont tenté de l'assembler à un autre sans avoir au préalable préparé les glyphes nécessaires, ils risquent d'éprouver quelques difficultés à le récupérer. Même si la direction dans laquelle le morceau se téléporte et la distance qu'il parcourt sont déterminées aléatoirement (voir page 7), il est dans la nature de l'artefact de toujours se matérialiser là où il peut faire progresser la cause de la loi. Il n'apparaît donc jamais dans un lieu désert, préférant la compagnie d'une créature loyale qui pourra le garder ou, au contraire, d'une créature chaotique qu'il pourra "corrompre". Ce genre de téléportation lui interdit d'arriver entre les mains de la reine ou de l'un de ses agents (mais comment diable un phénomène aléatoire peut-il subir tant de restrictions ? Allez savoir, avec les artefacts).

En termes de jeu, cela signifie que tout segment perdu par les PJ ne peut être récupéré qu'au terme d'un combat ou d'âpres négociations. Voici un exemple. Si vos personnages se font toutefois une habitude d'égarer leurs morceaux de l'artefact, il ne vous reste plus qu'à leur concocter les aventures nécessaires (encore qu'il vous soit tout à fait possible de modifier les introductions non utilisées du **Livre I**).

Le Marais Sans Fin est le nom que l'on donne à un marécage peu accueillant où la seule végétation consiste en quelques rares cyprès malades et en fourrés noirâtres aux épines acérées comme des dagues. S'il faut en croire les rumeurs locales, rien ne vit ici, à l'exception de multiples nuées d'insectes... et d'un dragon noir comme une nuit sans lune et plus vieux que les collines avoisinantes. Et les rumeurs sont fondées. En plein cœur du marais, une petite île abrite l'antre d'Acydikeen, un gigantesque dragon noir qui passe le plus clair de son temps à dormir et le reste à sortir chasser aux alentours.

Note : si les jets de dés aléatoires ne permettent pas d'atteindre le Marais sans Fin (distance parcourue supérieure au maximum de 100 km), oubliez les dés et mettez tout de même le morceau de l'artefact dans l'antre du dragon, même si la distance parcourue est supérieure au maximum de 100 km.

Historique

Il y a bien longtemps que plus personne ne s'est plus introduit dans le repaire d'Acydikeen. Le dragon a choisi cette île pour son accès extrêmement difficile. Quand le segment est apparu au beau milieu de son antre, Acydikeen s'est immédiatement montré soupçonneux. Certes, l'objet était d'une très belle couleur et semblait magique, mais le dragon sentait bien que quelque chose n'allait pas. Et quand il s'aperçut qu'il commençait à nettoyer son antre de fond en comble et à ranger ses pièces par piles, il décida de se débarrasser de ce bâtonnet. Mais l'objet résista à plusieurs de ses souffles acides ; alors le dragon commença véritablement à s'inquiéter.

Faisant appel à sa prodigieuse mémoire (malgré sa faible intelligence, ses mille deux cents ans lui confèrent une certaine expérience de la vie), il se souvint de l'histoire du *Sceptre aux Sept Morceaux* et de la valeur qu'il représente pour la Reine du Chaos. Acydikeen n'a toutefois aucune envie de vivre dans un monde dominé par la reine, aussi a-t-il décidé de défendre le segment contre les tanar'ris qui pourraient vouloir le lui prendre. Il est tout à fait prêt à le laisser aux personnages s'ils ne volent rien de ce qui lui appartient.

Surveillant avec soin le marais et le ciel à proximité de son île, Acydikeen repère immanquablement l'approche des PJ. Il est prêt à les accueillir mais ne cherche nullement à combattre.

À la poursuite du segment perdu

Le Marais Sans Fin est vaguement circulaire et mesure une trentaine de kilomètres de large. S'ils progressent à pied, les personnages mettent quatre jours avant d'atteindre l'île d'Acydikeen (la boue, les sables mouvants et la végétation enchevêtrée les obligent en effet à progresser lentement). En bateau, il ne leur faut que deux jours, et seulement quelques heures par voie aérienne.

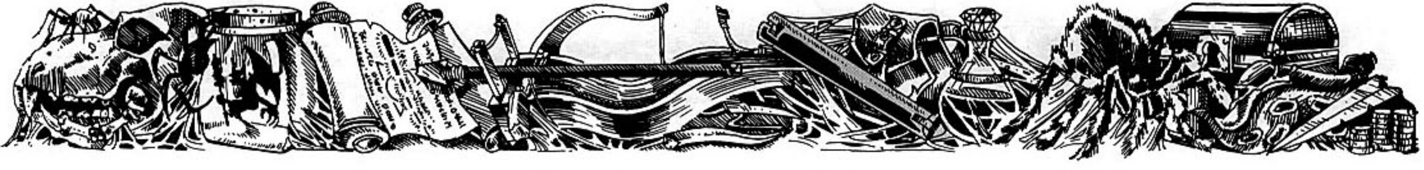
Si les personnages possèdent le segment inférieur, ce dernier les conduit directement jusqu'à l'île, puis il cesse de donner la moindre indication (la distance étant trop faible). L'île n'est en rien différente de dizaines d'autres que le groupe a sûrement traversées ou survolées, et il y a peu de chances qu'ils s'y intéressent s'ils ne sont pas guidés par le pouvoir du *Sceptre*.

S'ils ne possèdent pas le segment inférieur, Qadeej (voir l'aventure **Une étrange rencontre**, page 27) leur rend visite et leur suggère d'explorer le Marais Sans Fin.

Lorsque les personnages s'approchent de l'île, Acydikeen fait une brève apparition, plongeant sur eux et redressant sa trajectoire afin de passer juste au-dessus de leurs têtes. Il a seulement l'intention de les effrayer en faisant étalage de sa puissance. Si les PJ l'attaquent, il exécute un brusque renversement (voir le BESTIAIRE MONSTRUEUX™ pour ce qui est des attaques et manœuvres permises aux dragons) et tente d'agripper l'un des personnages. S'il y parvient, il emporte sa proie dans les airs et lui demande ce qu'ils sont venus faire ici. Si le prisonnier ne répond pas ou tente de s'enfuir, Acydikeen le serre violemment (1d6+12 points de dégâts).

Enfin, si le personnage avoue qu'ils sont venus chercher le segment du *Sceptre*, le dragon lui répond qu'ils peuvent bien le prendre. Il rend notre héros à ses compagnons (en le laissant tomber d'une hauteur d'une dizaine de mètres) puis retourne dans son antre par l'entrée terrestre.

Si son passage à basse altitude n'engendre aucune réaction hostile de la part des PJ, Acydikeen plonge dans le marais et



retourne dans son repaire par l'entrée sous-marine, après quoi il attend tranquillement nos héros.

L'île

L'île d'Acydikeen est un banc de sable émergé couvert de fourrés et arbres malades qui font la renommée du Marais Sans Fin. Son point le plus haut culmine à quelque 50 m au-dessus du niveau de l'eau (voir plan E4). Pour entrer dans le repaire du dragon, les personnages doivent fouiller l'île ou le fond du marais à l'endroit où le monstre a plongé dans l'eau. Dans le premier cas, ils trouvent l'entrée au bout de 3 heures de recherches, ce qui est largement suffisant pour que les épineux déchirent leurs vêtements et les rendent inutiles sauf s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre l'acide (les épines ne sont bien évidemment pas acides, mais il s'agit là de la colonne qui correspond le mieux à la situation présente). Les armures ne sont pas affectées, pas plus que les druides de niveau 3 ou plus.

Dans le second cas, les PJ ne découvrent l'entrée sous-marine que s'ils sont capables de respirer sous l'eau et s'ils réussissent un jet de 1 ou 2 sur 1d6 (1 à 4 pour un elfe ou demi-elfe).

L'antre du dragon

La grotte d'Acydikeen, très humide, sent fortement le dragon et les carcasses en décomposition qu'il a stockées en 5. Sauf indication contraire, il n'y a pas la moindre lumière et de légers filets d'eau coulent le long des parois calcaires. La hauteur du plafond (quinze mètres environ) empêche Acydikeen de voler librement (voir les descriptions qui suivent pour plus de détails). L'antre est représenté sur le plan E5.

1. Entrée principale

Un trou large d'une dizaine de mètres s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Il s'agit d'une cheminée naturelle qui se rétrécit jusqu'à ne plus mesurer que 5 m de large à quelque 6 m sous le niveau du sol. Les nombreuses lianes qui pendent le long des parois de ce conduit sont très friables et ne peuvent supporter une charge de plus de 100 kg. Il faut descendre 18 m pour atteindre le sol de la grotte.

Acydikeen est capable d'emprunter le couloir qui mène de la cheminée au cœur de son antre, mais pas d'y déplier ses ailes. Pour l'attaquer de flanc en ce lieu, les PJ doivent être capables d'entrer dans l'alcôve et de l'attirer plus avant, mais il serait surprenant que le dragon se laisse piéger.

2. Piédestal

C'est sur cette table rocheuse naturelle que se trouve le segment perdu. Il est aisé de s'en saisir, à condition d'être assez forts pour ignorer ce que l'on voit plus loin :

> Au bout de quelques dizaines de mètres, vous parvenez à une caverne dans laquelle pourrait tenir une auberge de bonne taille. La pierre est rongée par endroits et une odeur âcre flotte dans l'air.
>
> Près de vous, une excroissance rocheuse semble vous présenter le bâtonnet noir que vous êtes venu chercher, mais il est difficile d'ignorer ce qu'il y a dans le reste de la salle. Vous voyez là de nombreuses piles de pièces, certaines rendues vertes par la corrosion et les dépôts ferreux, d'autres brillant comme l'or pur. Il y a également des pierres précieuses, mais aussi des armes et d'autres objets…
>
> "Prenez ce maudit bâton et fichez le camp avant que la reine s'aperçoive que vous êtes venus ici, tonne le dragon. Et n'abusez pas de ma patience, mortels, ou vous le regretterez amèrement!"
>
> La voix de votre hôte ressemble au sifflement d'un serpent amplifié mille fois. Il n'a pas l'air très heureux de vous savoir là.

Acydikeen n'apprécie nullement de voir les personnages observer ses richesses. Si les PJ l'interrogent sur la reine, il leur raconte brièvement l'histoire du *Sceptre* puis leur répète de s'en aller.

N'importe quel personnage peut se saisir du segment, mais il y a encore par terre quelques flaques d'acide résultant des tentatives effectuées par le dragon pour détruire l'objet. Si le joueur ne précise pas que son PJ regarde où il met les pieds, ce dernier subit 2d8 points de dégâts et ses bottes sont détruites.

3. Caverne principale

Acydikeen est ici, qui garde son trésor. Si un seul des personnages fait mine de s'emparer ne serait-ce que d'une pièce de cuivre, le dragon souffle. Il peut voler d'un bout à l'autre de cette salle, mais pas tourner en vol. Son sort de *patte d'araignée* risque donc de lui être très utile pour grimper aux murs et au plafond.

Le trésor comprend 24 000 pc, 4 800 Pa, 9 000 po, 3 000 pp, 25 gemmes valant chacune 50 po et 2 objets magiques choisis par le MJ.

4. Entrée sous-marine

Un long passage relie ce plan d'eau au Marais Sans Fin.

5. Garde-manger

Cette mare à l'eau légèrement acide est utilisée par le dragon qui y plonge les carcasses de ses proies jusqu'à ce qu'elles soient bien à son goût. La puanteur y est difficilement supportable.

Acydikeen (dragon, chromatique, noir) : CA -7 ; VD 12, vl 30 (C), ng 12 ; DV 20 ; pv 90 ; TAC0 3 ; #AT 3 ; Dég 1d6+12/1d6+12/3d6+12 (griffes/griffes/morsure) ; AS sorts, pouvoirs assimilables à des sorts, souffle, terreur ; DS détection des créatures et objets invisibles dans un rayon



de 36 m, immunisé contre l'acide; RM 45 %; TA G (corps de 30 m de long); NM fanatique (16) Int moyenne (10); AL CM; PX 20 000; BM/70.

Note : souffle une fois tous les trois rounds, sous la forme d'un jet d'acide long de 20 m et large de 1,50 m. Toutes les créatures prises dans l'aire d'effet subissent 12d4+12 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire ce total de moitié).

Peut délivrer un coup de patte arrière (1d6+12 points de dégâts, et la créature atteinte doit réussir un test de Dextérité ou être repoussée de plus de 4 m - jetez 1d6, multipliez le résultat par 30 cm et ajoutez-y 3,60 m - dans ce cas, la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification à -12 si elle ne veut pas tomber). Un coup de queue peut délivrer 2d6+24 points de dégâts à un total de douze adversaires (effectuez un jet d'attaque pour chacun); les créatures touchées doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie à -12 ou être étourdies pendant 1d4+1 rounds. Lorsqu'il vole, peut se saisir d'un adversaire de taille G ou moins sur une attaque réussie (griffes); il lui est possible de transporter ainsi jusqu'à trois adversaires en même temps.

Lorsqu'il se trouve à 10 m du sol, peut se laisser tomber sur un total de douze adversaires (là encore, effectuez des jets d'attaque séparés). Cet assaut provoque 3d6+12 points de dégâts et tous ceux qui en sont victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification sous peine de se retrouver coincés sous le dragon. Si ce dernier ne se relève pas, les malheureux doivent jouer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round pour ne pas continuer à subir les dégâts (3d6+12 points par round). Acydikeen génère également une intense terreur dans un rayon de 15 m; les créatures de 1 DV ou moins et les herbivores de 20 DV ou moins fuient aussitôt pendant 4d6 rounds, à moins d'appartenir à une formation militaire. Toutes les autres créatures peuvent résister à cet effet en réussissant un jet de sauvegarde contre la pétrification (à -4). En cas d'échec, la créature est tellement terrorisée que ses jets d'attaques et de dégâts sont pénalisés de 2 points pendant 4d6 rounds.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 17ème niveau) : *ténèbres* dans un rayon de 36 m, trois fois par jour, peut corrompre jusqu'à 360 litres d'eau une fois par jour (ce pouvoir détruit les potions sauf si elles obtiennent un score de 15 ou plus au d20), *croissance végétale* une fois par jour, *convocation d'insectes* une fois par jour, *charme-reptiles* trois fois par jour (similaire à *charme-mammifères*, si ce n'est qu'il ne fonctionne que sur les reptiles).

Sorts (9, au 17ème niveau) : 1) *alarme, charme-personne, effacement, feuille morte, hantise, hypnotisme, patte d'araignée, saut, vapeur colorée.*

Une étrange rencontre

Les pages suivantes décrivent Arquestan et Qadeej, deux vaatis qui s'intéressent à nos héros, mais pour des raisons très différentes. Ces deux PNJ sont là pour vous aider à résoudre tous vos problèmes. Ils peuvent intervenir dès que les personnages ont besoin de renseignements ou quand ils ne savent plus où aller.

Arquestan est un *wendeam*, c'est-à-dire un paria d'alignement loyal bon qui a voué sa vie à rechercher le *Sceptre aux Sept Morceaux* et à surveiller la Reine du Chaos. Très jeune pour un duc des vents (il a seulement mille deux cent trente-quatre ans), il est tout de même parmi les plus doués de sa caste.

Ses manières sont toujours impeccables, bien qu'il puisse parfois paraître un peu fastidieux. Il cherche vraiment à venir en aide aux personnages. Il n'a pas particulièrement envie de voir le *Sceptre* reconstitué mais tient à ce que Miska soit occis une bonne fois pour toutes et est prêt à tout pour que les PJ y parviennent. Pour lui, les personnages sont des héros et méritent le respect. C'est Arquestan qui envoie les chiens de la loi que les PJ peuvent rencontrer au fil de leurs aventures. Il connaît personnellement Naltecatl, le couatl qui fait une apparition dans l'aventure **Dans les entrailles de la terre**. Arquestan joue un rôle vital à la fin de la campagne, car c'est lui qui emmène les PJ dans le Pandémonium sur son *chariot de vent*.

Qadeej est pour sa part un *rudeam*, c'est-à-dire un magicien. Peu de vaatis sont aussi vieux que lui, à tel point qu'il ne sait plus son âge. C'est l'un des sept ducs des vents qui ont créé le *Sceptre de la Loi*. Après la fin de la guerre, il est devenu acerbe, n'acceptant plus le déclin des vaatis et l'espèce de cessez-le-feu qui semble régner depuis que Miska a été emprisonné. Il est désormais convaincu que les ducs des vents ne retrouveront leur grandeur que si la guerre peut reprendre, même s'ils ne sont plus qu'une poignée. Tout comme les *wendeams* sont devenus loyaux bons à force de s'opposer à la reine depuis si longtemps, Qadeej est devenu loyal mauvais depuis qu'il cherche à raviver le conflit.

Mais en sa qualité de créateur du *Sceptre*, Qadeej détient un pouvoir qui pourrait se révéler fort utile pour le groupe : il connaît en effet l'emplacement des divers segments et sent quand l'artefact est utilisé, au même titre que la reine. Les différends existant entre les factions rivales des vaatis l'ont empêché d'aller lui-même à la recherche du *Sceptre*, aussi les personnages pourraient-ils bien lui ôter une épine du pied. Contrairement à Arquestan, Qadeej se moque éperdument des PJ. Il espère qu'ils finiront par affronter Miska et qu'ils périront sous ses coups.

Comment jouer les deux ducs des vents

Arquestan est toujours là, à tous les stades de la campagne, prêt à donner (indirectement) un coup de main aux personnages lorsqu'ils en ont besoin. Si jamais il perd nos héros de vue, il utilise ses exceptionnelles qualités de rôdeur pour les retrouver. Qadeej reste dans la Vallée d'Aaqa et suit la progression des PJ grâce au pouvoir qui le lie au *Sceptre*. Les deux vaatis se font connaître du groupe au début de l'aventure **La Citadelle du Chaos**. Si tout s'est bien déroulé jusque-là, nos héros ne les ont encore sans doute jamais rencontrés.



Arquestan : il se fait souvent passer pour Arquesta, actrice et chanteuse qui ne se déplace jamais sans ses rats blancs savants (qui sont en fait ses chiens de la loi). Arquestan utilise pour cela son *chapeau de déguisement*. Il y a de bonnes chances que les personnages rencontrent "Arquesta" chaque fois qu'ils entrent en ville après avoir retrouvé un nouveau segment du *Sceptre* :

> Devant vous, de nombreux enfants et quelques adultes sont rassemblés autour d'une belle femme de grande taille, vêtue d'un turban et d'une robe ample. Perché sur son épaule, un rat blanc s'incline en direction du public.
>
> "Sous vos applaudissements", fait-elle d'une voix douce.
>
> La réaction du public est polie mais mesurée. Le rat répond en se laissant glisser le long de la manche de sa maîtresse et en effectuant une vertigineuse série de roulés-boulés pour finir dans un seau plein d'eau. La femme se penche alors pour le repêcher tandis que six autres rats blancs commencent à exécuter un tour complexe dans un décor à leur taille. Certains avancent sur une ficelle en marchant sur leurs pattes avant, d'autres font du trapèze tandis que les derniers jouent les acrobates sur un jeu de bascule. Vous n'avez jamais vu des rongeurs aussi bien dressés.

Un sort de *vision véritable* révèle l'apparence des rats blancs et de l'humaine. Un druide sent instinctivement que les rats ne sont pas des animaux normaux, mais il n'en sait pas davantage.

À la fin du spectacle, la femme reçoit quelques piécettes du public. Si les personnages la surveillent, ils la voient ramasser son équipement et ses rongeurs avant de donner la totalité de ses gains aux enfants qui traînent dans les rues.

Si les PJ n'accordent pas la moindre attention au spectacle, celui-ci se reproduit dans toutes les villes qu'ils traversent.

Le duc des vents ne sait pas mentir, et si les personnages demandent à "Arquesta" ce qu'elle fabrique, elle leur répond qu'elle les surveille car ils se sont fait de puissants ennemis. Une fois les politesses d'usage échangées, Arquestan révèle aux personnages de nombreux renseignements :

• C'est un duc des vents, c'est-à-dire un membre de la race qui a créé le *Sceptre aux Sept Morceaux*.

• Si les personnages cherchent à assembler l'artefact, il devrait pouvoir les aider de manière détournée.

Si les PJ lui posent des questions, il a sans doute des réponses intéressantes à leur fournir :

• Les araignées à tête de loup sont des tanar'ris peu courants que l'on nomme araygnées-démons. Elles servent la Reine du Chaos, qui cherche à s'emparer du *Sceptre*.



Aventures secondaires

• Le *Sceptre* est un artefact de la Loi, mais il est à tout jamais souillé par le sang de Miska, général et prince consort de la reine. Cette dernière est capable de sentir les émanations du Chaos libérées lorsque le *Sceptre* est utilisé. Chaque fois que l'on se sert de l'objet, une infime fraction de l'essence de Miska s'attache au possesseur de l'artefact, ce qui le rend détectable par les araygnées-démons, du moins pendant quelque temps.

• Le *Sceptre* transforme qui le porte en un champion de la Loi. Plus l'artefact est complet, plus son porteur devient loyal.

• Tout individu capable de jeter des sorts de magicien peut également tracer les glyphes empêchant les segments du *Sceptre* de se téléporter lorsqu'on les approche trop les uns des autres. Arquestan n'est pas mage, aussi n'en sait-il pas plus, si ce n'est que ces glyphes ne sont pas trop difficiles à découvrir.

• Les modifications visibles dans le monde des personnages (les vagues du chaos) sont une conséquence de l'influence toujours grandissante de la reine. Elles persisteront tant que la reine n'aura pas été vaincue, ce qui peut être obtenu de plusieurs manières, par exemple en tuant Miska ou en expédiant le *Sceptre* sur un autre monde. Le meilleur moyen de parvenir à ce dernier résultat consiste à assembler complètement l'artefact et à invoquer son plus puissant pouvoir, qui peut redonner la vie. Dans ce cas, le *Sceptre* se désassemblera automatiquement et réapparaîtra sur un autre monde, où la reine devra recommencer à le chercher.

• Arquestan est actuellement très occupé, car il surveille les agissements du groupe mais aussi ceux de plusieurs araygnées-démons. Il s'arrange pour jeter un œil sur nos héros à quelques jours d'intervalle, mais il n'existe aucun moyen garanti de parvenir à le contacter. Si les personnages ont absolument besoin de lui parler, ils ont tout intérêt à laisser un signe ou une note derrière eux en quittant le lieu de leur dernier campement (par exemple, la lettre "A"). Le duc des vents fera alors tout pour les contacter.

Plusieurs aventures débutent par une visite d'Arquestan au cas où les personnages ne détiendraient pas le segment du *Sceptre* qui leur permettrait de se débrouiller seuls. Dans ce cas-là, le vaati leur rend visite en personne. Si les PJ se trouvent au milieu de nulle part, il arrive dans son *chariot de vent*, suivi de ses chiens de la loi sous leur forme de feux follets. S'ils sont en ville, il utilise son *chapeau de déguisement* afin de se faire passer pour un messager. Il invite alors les PJ à venir le retrouver dans un endroit discret, qu'il rejoint en chariot :

> Un tourbillon apparaît soudain au-dessus de la cime des arbres et se dirige vers vous à toute vitesse. Il n'y a pas que sa couleur argentée qui le rend très inhabituel. La violence des vents devrait arracher les arbres sur son passage, mais les feuilles ne frémissent même pas.
>
> L'incompréhensible tourbillon se pose à côté de vous, sans soulever plus de poussière qu'un chariot. Le vent se dissipe alors pour révéler un homme de grande taille qui se tient debout sur un disque d'argent.
>
> Vous remarquez aussitôt que la peau de l'homme est noire comme le jais et qu'il est absolument nu à l'exception d'un ceinturon auquel pendent quelques armes. Il est en excellente condition physique, mais peut-être le pronom personnel masculin n'est-il pas véritablement approprié. À votre grand étonnement, cet être ne semble posséder aucun organe reproducteur.

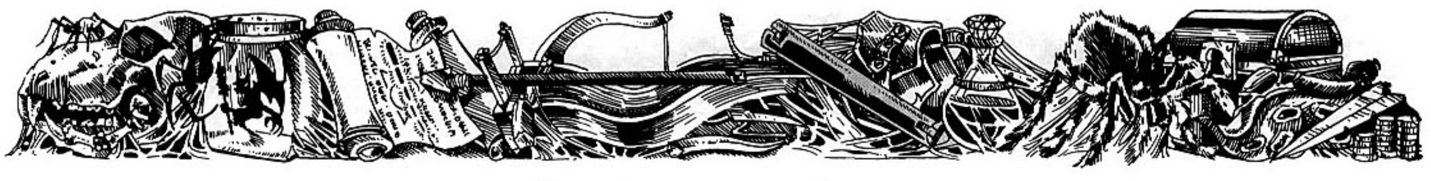
Après s'être présenté, Arquestan explique aux personnages qu'il peut les aider à résoudre leur problèmes actuels. Référez-vous à l'introduction des diverses aventures des **Livres I et II** pour de plus amples détails.

Qadeej : il passe le moins de temps possible à s'occuper des affaires du groupe. Si les personnages sont incapables de poursuivre leur quête parce qu'ils ne possèdent pas le segment qui leur permettrait de repérer le morceau suivant, il leur envoie un djinn (noble) chargé de délivrer le message suivant :

> Un homme de haute stature, au crâne totalement chauve et portant de grandes boucles d'oreille en or, s'approche et s'incline bien bas en arrivant près de vous.
>
> "Mon maître, Qadeej d'Aaqa, vous souhaite bien le bonjour et se permet de suggérer que vous auriez tout intérêt à le rencontrer au plus vite. Rendez-vous en un lieu où vous ne serez pas espionnés, et il vous rejoindra."
>
> Sur ces mots, il disparaît sans laisser la moindre trace.

La prochaine fois que les PJ se trouvent seuls, Qadeej les rejoint grâce à son *bâton du mage*. C'est un individu revêche qui n'aime pas perdre son temps. Il leur apprend qu'il se nomme Qadeej d'Aaqa et qu'il a des renseignements à leur fournir ; puis il leur indique où aller pour trouver le segment suivant. Il ne connaît pas la localisation exacte du morceau du *Sceptre* ni qui pourrait le garder. Tout ce qu'il sait, c'est dans quelle direction l'objet se trouve, et à quelle distance. Si les personnages lui posent des questions, il se montre visiblement irrité et leur fournit les réponses suivantes :

• "J'étudiais déjà l'artefact que vous appelez *Sceptre aux Sept Morceaux* avant même que vos plus anciens ancêtres soient nés, mortels, car je suis un duc des vents d'Aaqa. Si vous n'avez aucune intention de suivre mon conseil, alors ne le faites pas. Mais aucun champion de la Loi n'abandonnerait aussi facilement."



• "Comment sais-je où il se trouve ? Grâce à une magie si puissante que vous ne pourriez la comprendre même si vous deviez vivre dix mille ans."

Veillez à ne pas trop utiliser Arquestan et Qadeej. Ils sont là pour vous aider à faire progresser la campagne lorsqu'elle est bloquée. Aucun des deux n'est prêt à accompagner nos héros ou à aller rechercher un segment à leur place, à moins que le texte de l'aventure ne le précise.

Arquestan, rôdeur vaati de niveau 12 : CA -2 (armure naturelle et bonus de Dextérité) ; VD 12, vl 12 (A) ; pv 72 ; TAC0 9 (8 lorsqu'il utilise des projectiles, 7 grâce à son bonus de Force, 3 avec ses armes +4 et son bonus de Force) ; #AT 3/2+1 ; Dég 1d6+9 (*épée courte* +4 et bonus de Force) / 1d4+9 (*dague* +4 et bonus de Force) ; AS talents de rôdeur, sorts ; DS immunités ; TA M (2,13 m) ; NM sans peur (19) ; AL LB ; PX aucun ; **Livre IV**, page 13.

Notes : capable d'influencer les animaux (sauf s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les bâtons à -4), pistage (score de base 17), peut également pister les créatures qui se sont envolées ou téléportées ; bonus de +4 pour toucher les araygnées-démons (-4 en réaction). Immunisé contre le vieillissement, +2 aux jets de sauvegarde, -2 à la CA et aux tests de caractéristiques contre les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air, -2 à tous les dés de dégâts que lui infligent de tels adversaires (minimum 1 point par dé), et les créatures de ce type ne peuvent l'approcher à moins de 1,50 m sauf si c'est lui qui les attaque ; +2 aux jets de sauvegarde et -1 à tous les dés de dégâts lorsqu'il affronte une créature chaotique (ses armes sont des lames vaatis).

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 12ème niveau) : *contrôle de la température sur 3 mètres, diable de poussière, feuille morte* et *rafale* (à volonté). Son sort de *rafale* lui permet de doubler sa vitesse de vol pendant 1 round.

FOR 18/97, DEX 15, CON 16, INT 15, SAG 14, CHA 15.

Caractère : amical, digne de confiance et dévoué à sa cause.

Sorts (2/2/1, au 5ème niveau) : 1) *enchevêtrement, passage sans trace* ; 2) *baie magique, charme-personne et mammifères* ; 3) *convocation d'insectes*.

Talents de rôdeur : déplacement silencieux (77 %), se cacher (94 %).

Équipement : épée courte +4 (lame vaati), dague +4 (lame vaati), arc long et 20 *flèches lourdes +2, trou portable, anneau des étoiles filantes, huile de glisse, potion de force de géant du feu, bandes de Bilarro, chapeau de déguisement, chariot de vent.*

Chien de la loi : CA -6 ou 0 (sous sa forme animale) ; VD vl 18 (A) (15 sous sa forme animale) ; DV 8+2 ; pv 41 ; TAC0 13 ; #AT 0 (1 sous sa forme animale) ; Dég aucun (2d4+2 - morsure - sous sa forme animale) ; AS -5 aux jets de surprise de l'adversaire, invisible à volonté, peut passer dans le Plan Astral ou Éthéré à volonté, pistage, bonus de +1 pour toucher les créatures chaotiques ; DS +1 aux jets de surprise, 50 % de chances de détecter les créatures invisibles, les créatures chaotiques l'attaquent à -1 au toucher et les dégâts qu'elles lui infligent se voient amputés de 1 point par dé (minimum 1 par dé), immunisé contre de nombreux sorts ; RM 30 % ; TA Mi (30 cm de diamètre) (M sous sa forme animale) ; NM sans peur (19) ; Int moyenne (10) ; AL LG ; PX 3000 ; **Livre IV**, page 8.

Notes : score de pistage de 16 (base) ; ignore les pénalités imposées par une mauvaise visibilité. Peut suivre une créature qui vient juste de se téléporter s'il réussit un jet de pistage à -2 (les seuls autres malus qui peuvent s'appliquer sont ceux qui proviennent du temps écoulé entre la téléportation et le moment où le chien cherche à suivre la piste).

Immunisé contre tous les sorts sauf *protection contre le mal, projectile magique* et *labyrinthe*.

Qadeej, abjurateur vaati de niveau 13 : CA 0 (armure naturelle, bonus de Dextérité et *cape de déplacement*) ; VD 12, vl 12 (A) ; pv 26 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (bâton) ; AS sorts ; DS immunités ; TA M (2,02 m) ; NM sans peur (19) ; AL LM ; PX 20000 ; **Livre IV**, page 13.

Notes : immunisé contre le vieillissement, +2 aux jets de sauvegarde, -2 à la CA et aux tests de caractéristiques contre les créatures natives du Plan Élémentaire de l'Air, -2 à tous les dés de dégâts que lui infligent de tels adversaires (minimum 1 point par dé), et les créatures de ce type ne peuvent l'approcher à moins de 1,50 m sauf si c'est lui qui les attaque.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 13ème niveau) : *contrôle de la température sur 3 mètres, diable de poussière, feuille morte* et *rafale* (à volonté). Son sort de *rafale* lui permet de doubler sa vitesse de vol pendant 1 round. *Renvoi des sorts* une fois par jour, *apaisement des vents* (calme tout vent et annule toutes les attaques liées au bruit dans un rayon de 9 mètres et pour une durée de 36 rounds) et *révélation de la vérité* (similaire à *dissipation de la magie* mais ne fonctionne que sur les illusions et les tromperies) trois fois par jour. +1 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de type abjuration, ses adversaires ayant -1 contre les sorts de ce type que Qadeej jette. Immunisé contre les illusions / fantasmes de niveau 1.

FOR 15, DEX 16, CON 13, INT 19, SAG 18, CHA 16.

Caractère : sournois, prétentieux, croit dur comme fer à ce qu'il fait.

Sorts (6/6/6/5/5/3) : 1) *projectile magique* (x3), *protection contre le mal*, serviteur invisible, sommeil* ; 2) *convocation d'un essaim, détection de l'invisibilité, ESP, oubli, protection contre les tours mineurs*, rayon débilitant* ; 3) *clairaudience, dissipation de la magie** (x2), *éclair, flèche enflammée, suggestion* ; 4) *bouclier de feu, détection de la scrutation, émotion, globe d'invulnérabilité* mineure*, *tempête glaciale* ; 5) *domination, immobilisation des monstres, main d'interposition de Bigby, nuage de mort, renvoi** ; 6) *coquille antimagique*, globe d'invulnérabilité*, répulsion**.

* Abjuration.

Équipement : bâton du mage (13 charges), *anneau de bouclier mental, cape de déplacement.*

LE SOUFFLE DU DRAGON

Le souffle du dragon est un jeu de hasard se jouant avec vingt-cinq plaques que l'on peut éventuellement remplacer par des cartes. Il y a six séries de quatre plaques similaires, et une vingt-cinquième plaque, unique, qui donne son nom au jeu. Le plus souvent, ces séries sont les épées, les couronnes, les anneaux, les navires, les destriers et les boucliers. Deux des quatre exemplaires de ces plaques sont jaunes, les autres verts. Le souffle du dragon est rouge.

Une partie se joue avec un minimum de trois joueurs et un croupier ; il n'y a pas de limite au nombre maximum de participants. C'est l'un des jeux préférés des clients de la *Cockatrice Dorée* (voir le **Livre I**).

Préparatifs

Avant le début de la partie, chaque joueur commence par alimenter son pot personnel. Il s'agit d'une somme d'argent dont les mises minimale ou maximale sont parfois déterminées par la salle de jeu. Une fois fixé, ce pot ne peut plus être modifié, sauf à quelques moments-clés du jeu. Un joueur peut retirer son pot à tout moment, mais il quitte alors automatiquement la partie.

Quand les joueurs sont prêts, le croupier bat les plaques et chaque participant en tire une afin de déterminer l'ordre de jeu (c'est la plus forte qui commence). De la plus forte à la moins forte, les plaques sont : le souffle du dragon, les épées, les couronnes, les anneaux, les navires, les destriers et les boucliers. En cas d'égalité, le jaune est supérieur au vert ; en cas de nouvelle égalité, chacun des deux joueurs retire une autre plaque.

Une fois le premier joueur déterminé, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le croupier bat de nouveau les plaques et les étale, face cachée, de manière à former un carré de cinq plaques sur cinq.

La partie proprement dite

Le premier joueur mise un montant de son choix, qui ne peut en aucun cas excéder la valeur de son pot (ce dernier n'entre jamais dans le cours du jeu). Une fois qu'il a misé, le joueur indique deux plaques que le croupier retourne.

• Si les deux plaques appartiennent à la même série, le joueur gagne le montant qu'il a misé.

• Si elles sont de la même série et de la même couleur, il gagne le double de sa mise.

• Si elles sont différentes, il perd sa mise.

• Si le joueur a gagné, le croupier ramasse les dix plaques contenues dans les rangées où se trouvaient les plaques gagnantes puis les bat avant de les réintégrer à la formation initiale. Si les deux plaques étaient dans la même rangée, le croupier ramasse les plaques des deux colonnes où elles se trouvent (rappel : les rangées sont disposées dans le sens horizontal, les colonnes dans le sens vertical). Aucune plaque ne doit être visible.

• Si le joueur a perdu, la première plaque qu'il a choisie est retournée mais la seconde reste visible.

La main passe au deuxième joueur, qui doit à son tour parier et indiquer une seule et unique plaque au croupier (sauf si le premier joueur a gagné, auquel cas le deuxième en choisit deux).

• Si la plaque appartient à la même série que celle qui est déjà retournée, le joueur remporte sa mise. Si elle est de la même série et de la même couleur, il remporte deux fois sa mise.

• Si la plaque ne correspond pas à celle qui est déjà retournée, le joueur en indique alors une seconde.

• Si cette seconde plaque appartient à la même série que celle que le joueur vient de retourner, il remporte sa mise. Si elles sont de la même série et de la même couleur, il remporte deux fois sa mise.

• Si la seconde plaque choisie fait partie de la même série que celle (ou celles) qui avait été laissée retournée, le joueur perd sa mise. Dans ce cas, le croupier ramasse les plaques de toutes les rangées où il y a des plaques de la même série puis les mélange avant de les réintégrer à la formation initiale. Une fois encore, si les deux plaques se trouvent dans la même rangée, il ramasse les deux colonnes.

• Si la seconde plaque sélectionnée ne correspond à aucune autre, le joueur perd son pari et la première plaque est retournée (deux plaques restent donc visibles). La main passe.

Chaque fois qu'un joueur gagne, il peut choisir de remettre ses gains en jeu en indiquant une nouvelle plaque au croupier. S'il préfère s'arrêter là, la main passe et le croupier mélange les plaques des deux rangées (ou colonnes) "gagnantes".

Si le joueur décide de continuer, il n'a d'autre choix que de miser tout ce qu'il vient de gagner plus son pot. Il choisit alors une autre plaque.

• Si cette dernière correspond aux deux qu'il avait déjà retournées, il gagne cinq fois le montant qu'il a joué.



• Si elle ne correspond pas, il perd tout. Les plaques restent visibles (sauf dans le cas où cela porte le nombre de plaques visibles à huit ; voir ci-dessous).

• Si elle appartient à la même série qu'une autre plaque qui était déjà retournée au début du tour (autre que la paire gagnante), le joueur perd également tout ce qu'il a misé et la main passe. De nouveau, les rangées ou colonnes contenant les plaques similaires sont ramassées et battues.

• Lorsqu'un joueur décide de poursuivre son tour en indiquant une troisième plaque, les autres participants peuvent eux aussi risquer leur pot. Dans ce cas, ils gagnent quatre fois leur mise si le joueur trouve une troisième plaque similaire ; dans le cas contraire, ils perdent tout. Les autres joueurs peuvent uniquement parier que celui qui a la main trouvera la bonne plaque ; ou ils misent "avec" lui ou ils ne misent pas du tout.

• Chaque fois qu'un joueur perd son pot ou remporte une somme d'argent alors qu'il l'avait misé, il doit recréer un pot afin de rester dans le cours du jeu. Le nouveau pot ne doit pas nécessairement avoir la même valeur que le précédent, mais il doit rester dans les limites imposées par la salle de jeu, si elles existent.

• Un joueur qui parvient à trouver une troisième plaque similaire ne peut chercher la quatrième. Son tour prend automatiquement fin.

• Si les cinq plaques d'une rangée ou colonne sont visibles après qu'un joueur a trouvé une paire, il ne peut chercher une troisième plaque similaire et son tour prend automatiquement fin.

S'il a le malheur de retourner le souffle du dragon, le joueur perd sa mise et son pot. Les autres joueurs perdent la moitié de leur pot (arrondi en faveur de la banque).

La main passe aussitôt et la colonne contenant le feu du dragon est ramassée et battue, tout comme les rangées où il y a des plaques retournées. Le jeu refait peau neuve après chaque sortie du souffle du dragon.

Chaque fois qu'il y a huit plaques retournées (ou plus) à la fin d'un tour, toutes sont ramassées et battues avant d'être redisposées sur la table.

Dès qu'un joueur perd tout ou partie de son pot (ou qu'il gagne une mise à l'aide de son pot), il peut l'augmenter ou le diminuer à condition de rester dans les limites imposées par la maison.

La partie peut se poursuivre indéfiniment.

Les joueurs n'ont pas le droit de prendre des notes ni de discuter entre eux de la disposition des plaques cachées en cours de partie.

Le souffle du dragon dans une campagne d'AD&D

Vous pouvez simuler une partie de souffle du dragon en utilisant un jeu de cartes ordinaire. Dans ce cas, vous avez uniquement besoin d'un joker (le souffle du dragon), des as (les épées), des rois (les couronnes), des reines (les anneaux), des valets (les navires), des dix (les destriers) et des neuf (les boucliers). Piques et trèfles représentent les plaques jaunes, cœurs et carreaux les vertes.

Compétences et magie dans une partie de souffle du dragon

Un personnage possédant la compétence jeu peut tenter de voir une plaque avant qu'elle soit retournée pendant son tour. Afin d'y parvenir, il doit indiquer la carte qui l'intéresse et réussir un jet de 1d20 sous la moitié de son score d'Intelligence (la compétence du personnage lui fournit l'opportunité, mais c'est sa vivacité d'esprit qui peut lui permettre de tricher de la sorte). En cas de succès, il voit la plaque mais ne peut la montrer à personne. Si elle ne lui plaît pas, il n'est pas obligé de la jouer. En cas d'échec, il ne voit rien et la plaque est normalement retournée. Il n'est possible de tenter de tricher de la sorte qu'une seule fois par tour. Sur un résultat de 17 à 20, le personnage se fait prendre la main dans le sac.

Les PJ ne possédant pas la compétence jeu peuvent également essayer de tricher comme cela est indiqué ci-dessus, mais pas plus d'une fois par partie. Dans ce cas, ils ne peuvent jamais se faire pincer.

Certains sorts et objets magiques risquent bien évidemment de faire pencher la balance du côté des personnages, mais de telles pratiques ne sont jamais tolérées dans les établissements de jeu. Il convient donc de se montrer discret.


129°
72°
15°
30°
S
OFFICIAL
Licensed Product

Advanced Dungeons & Dragons®

TOMES™

Le Sceptre aux Sept Morceaux

Livre IV

Monstres

Table des matières

Ont participé à l'élaboration de cet ouvrage :

Conception et écriture : Skip Williams
Corrections : David Eckelberry
Conception graphique (couverture) : Stephen A. Daniele et Greg Kerkman
Illustration de couverture : R.K. Post
Illustrations intérieures : Glen Michael Angus, Arnie Swekel, Phillip Robb, Jim Roslof et Erol Otus
Conception graphique : Greg Kerkman
Cartographie : Diesel, David Martin et Arnie Swekel
Maquette : Tracey L. Isler
Direction artistique : Stephen A. Daniele

Joueurs : Phil Anderson, Dave Conant, Shawn Costa, Scott Douglas et Jon Pickens

Édition française
Traduction : Éric Holweck
Directeur de collection : Henri Balczesak
Adaptation et rewriting : Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : The Rod of Seven Parts

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

ARAYGNÉE-DÉMON

	Kakkuhu	Spithrikuhu	Phisarazu	Lycosid	Rakuplis
CLIMAT/TERRAIN :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
FRÉQUENCE :	—Peu courant (très rare en dehors du Marais Putride)—			Très rare	Très rare
ORGANISATION :	Meute	Meute	Meute	Solitaire	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Partielle (2-4)	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)	Exceptionnelle (15-16)	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	H	Z	C, Z
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	2d10	2d6	2d4	1d4	1
CLASSE D'ARMURE :	2	0	-3	-4	-6
DÉPLACEMENT :	18, tl 15, es 9				
DÉS DE VIE :	4	7+1	9+1	10+6	12+8
TAC0 :	17	13	11	9	7
NOMBRE D'ATTAQUES :	1	1	3	3	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d4	2d6	2d6/1d3/1d3 ou 2d6/arme/arme	2d8/1d4/1d4 ou 2d8/arme +6/arme +6	2d10/1d6/1d6 ou 2d10/arme +8/arme +8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, toiles, voir ci-dessous				
DÉFENSES SPÉCIALES :	Toiles, immunités	Toiles, immunités, immunisé contre les armes inférieures à +1	Toiles, immunités, immunisé contre les armes inférieures à +2	Toiles, immunités, immunisé contre les armes inférieures à +2	Toiles, immunités, immunisé contre les armes inférieures à +3
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	15%	35%	50%	60%	70%
TAILLE :	M (1,5 m de long)	M (1,80 m de long)	G (2,25 m de long)	G (2,40 m de long)	G (3 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)	Élite (12-14)	Champion (15-16)	Champion (15-16)	Fanatique (17-18)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	5000	12000	18000	22000	25000

Les araygnées-démons sont une race de créatures monstrueuses qui appartiennent à la grande famille des tanar'ris. Certains sages pensent que les premières créatures de ce type sont nées de l'union entre la Reine du Chaos et son prince consort, Miska. Les araygnées-démons sont un croisement entre le loup et l'araignée. Les plus petites font la taille d'un poney, les plus grandes celle d'un fier destrier. Toutes ont une tête de loup à la gueule garnie de crocs jaunis. On pourrait croire qu'il s'agit là de la dentition normale d'un loup sans les deux crocs d'araignée situés au côté des canines. Les araygnées-démons ont huit pattes pourvues de griffes et de ventouses, ce qui leur permet d'escalader n'importe quel mur (même vertical) et de s'y fixer.

La tête et le cou de ces monstres sont généralement couverts de fourrure. Cette dernière est toujours très sale, mais il est parfois possible de déterminer que sa couleur est grise, avec des taches plus claires autour des yeux et du museau. Les poils du corps sont plus durs et rugueux, et leur couleur va du marron au noir, avec des taches ou des zébrures de couleurs différentes, selon les individus.

Les plus stupides araygnées-démons ne sont guère plus que des animaux assoiffés de sang, et l'on pourrait les comparer à des loups enragés. Mais quelle que soit leur intelligence, tous ces monstres sont sournois et cruels.

Combat : l'attaque la plus courante de l'araygnée-démon est sa morsure, qui lui permet de délivrer un puissant venin, lequel agit généralement au bout de 1d4 rounds. La victime qui rate son jet de sauvegarde contre le poison, tombe dans une sorte de coma léger (similaire à la paralysie, car elle reste immobile et ne tombe pas à terre) au cours duquel elle est incapable d'agir ou même de penser. L'organisme peut parvenir à se débarrasser du poison, mais il faut pour cela réussir un test de Constitution (une tentative autorisée toutes les 2d4 heures). Même si le jet de sauvegarde est réussi, la victime voit sa Dextérité pénalisée de 2 points pendant 2d4 rounds. L'effet de nouvelles morsures n'est pas cumulable, sauf pour ce qui est du temps de réduction de la Dextérité, qui s'additionne normalement. Un sort de *ralentissement du poison* jeté avant que le venin fasse effet annule cette pénalité. Ce n'est là qu'une indication générale; le poison de certaines araygnées-démons est autrement plus puissant (voir ci-dessous).

Le corps boursouflé des araygnées-démons est doté de filières qui leur permettent de tisser des fils ou câbles. Contrairement aux araignées géantes, elles ne peuvent pas produire de véritables toiles mais sont tout de même capables d'utiliser cette capacité de multiples façons. La plupart du temps, elles s'en servent pour se suspendre au plafond avant de se laisser tomber sur leur proie. Elles savent également tendre des câbles sur lesquels elles peuvent se déplacer à grande vitesse (la distance ne doit toutefois pas excéder 30 m).

La plupart du temps, les fils tissés par les araygnées-démons ne sont pas gluants. Par contre, ils sont quasiment invisibles (les créatures se doutant qu'il y a un câble à proximité peuvent tenter un jet de sauvegarde afin de l'apercevoir, comme pour le sort de niveau 2, *invisibilité*). Toutes les araygnées-démons peuvent se servir de cette capacité pour ne pas tomber; en d'autres termes, elles ne subissent jamais aucun dégât d'une chute quand elles tombent à moins de 30 m d'une surface sur laquelle leur toile peut se fixer. Elles peuvent également utiliser leurs fils pour ligoter une proie paralysée par leur venin, ce qui leur demande 3 rounds. Les créatures ainsi attachées qui sortent du coma disposent d'une seule et unique chance de se libérer (jet de barreaux et herses), mais les araygnées-démons peuvent

leur rendre la tâche plus difficile si elles passent davantage de temps à les entortiller : pour chaque round supplémentaire que le monstre met à confectionner son cocon, la chance de se libérer diminue de 10% (le pourcentage de barreaux et herses ne peut, quoi qu'il en soit, être diminué de plus de la moitié).

Certaines araygnées-démons utilisent leurs toiles de bien d'autres manières.

Bien que ces créatures soient puissantes, elles attaquent toujours par surprise (lorsque cela est possible). La plupart du temps, elles préfèrent attendre leurs proies et leur tendre une embuscade (utilisant pour se faire leur disposition au camouflage ou la possibilité qu'elles ont de se suspendre dans les airs). Quand elles sont camouflées ou invisibles, les araygnées-démons imposent un malus de -5 au jet de surprise de leurs adversaires.

Elles ont la possibilité de se servir de leurs filières lorsqu'elles combattent, mais pas lorsqu'elles utilisent un de leurs pouvoirs magiques.

Celles qui sont capables de modifier leur apparence continuent d'utiliser leurs capacités magiques sous leur nouvelle apparence. Si elles le désirent, elles peuvent également conserver leur morsure venimeuse et leur capacité à produire des toiles, mais cela risque de trahir leur déguisement, car un observateur attentif a la possibilité d'apercevoir les crocs ou les filières (si l'araygnée-démon décide de se passer de sa morsure et de ses toiles, crocs et filières peuvent être cachés par sa nouvelle apparence). Si la forme choisie ne dispose pas d'une morsure en temps normal, l'attaque du monstre ne délivre qu'un seul et unique point de dégât.

Comme tous les tanar'ris, les araygnées-démons peuvent faire appel aux pouvoirs magiques suivants : *infravision* (en permanence, mais la portée varie en fonction de l'espèce), *téléportation sans erreur* et *ténèbres sur 5 m*. Il leur est également possible d'ouvrir des *portails* afin d'appeler d'autres araygnées-démons à leur aide, et elles sont affectées ou non par les divers types d'attaque comme l'indique la table suivante :

Type d'attaque	Dégâts
Acide	Normaux
Armes en argent	Normaux[1]
Armes en fer	Normaux[2]
Électricité (foudre)	Aucun
Feu (magique)	Demi[3]
Feu (normal)	Aucun
Froid	Demi[3]
Gaz (empoisonné, etc.)	Demi[3]
Poison	Aucun
Projectile magique	Normaux[4]

[1] Même si cette araygnée-démon ne peut être blessée que par des armes magiques; lycosids et raklupis ne subissent que des demi-dégâts.

[2] Même si cette araygnée-démon ne peut être blessée que par des armes magiques.

[3] L'araygnée-démon ne subit que des demi-dégâts même en cas de jet de sauvegarde raté. S'il est réussi, ces dégâts sont réduits au quart du total. Bien évidemment, un jet de résistance à la magie réussi annule tous les dégâts.

[4] Un jet de résistance à la magie réussi annule tout les dégâts.

Habitat/société : les araygnées-démons sont les principaux habitants du Marais Putride, un niveau des Abysses constitué d'un immense marécage entouré par un océan en furie. Quelques promontoires rocheux émergent çà et là, parfois couverts d'une dense végétation de type tropical (jungle). Une immense chape d'humidité pèse sur ce plan où règne une perpétuelle odeur de pourriture. Les insectes en tous genres se complaisent dans un tel environnement.

Les araygnées-démons sont les sujets de la Reine du Chaos, entité qui gouverne ce plan. La reine envoie ses serviteurs en mission un peu partout dans le multivers, et l'on peut donc en rencontrer n'importe où. Il arrive parfois que les plus stupides spécimens de cette race empruntent un mauvais *portail* qui ne les emmène pas sur le monde voulu, mais cela ne les dérange aucunement et ils se mettent aussitôt à la recherche de proies comestibles. Il n'est pas rare que les plus intelligentes araygnées-démons agissent de leur propre initiative.

Écologie : les araygnées-démons sont exclusivement carnivores et elles ne mangent que ce qu'elles ont personnellement chassé. Les proies sont dévorées vives. Les plus puissantes araygnées-démons se nourrissent davantage de la terreur et de l'énergie vitale de leurs victimes, mais cela ne les empêche pas d'apprécier le goût de la chair fraîche. Elles n'ont pas d'adversaire à leur taille dans leur niveau des Abysses, si l'on excepte les groupes de yugoloths et de balors qui s'y rendent parfois pour chasser. Naturellement, les plus faibles araygnées-démons sont souvent dévorées par les autres.

Kakkuhu

Les kakkuhus sont les plus faibles et les moins intelligentes des araygnées-démons. Leur corps d'araignée est boursouflé, leur tête de loup sale et galeuse. Ce sont des monstres assoiffés de sang, capables de communiquer entre eux par des échanges de grognements et de hurlements. Leurs supérieurs peuvent leur donner des ordres par télépathie.

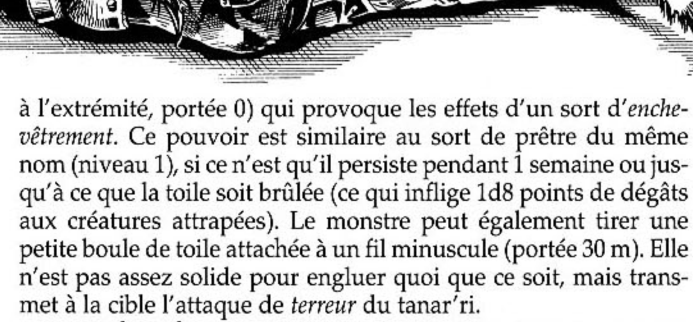
Un kakkuhu pèse environ 150 kg.

Combat : les kakkuhus sont dotés d'une infravision portant à 20 m et des pouvoirs habituels des tanar'ris (au 4ème niveau). Une fois par jour, ils peuvent ouvrir un *portail* (35% de chances que la tentative aboutisse) par le biais duquel 1d8 autres kakkuhus peuvent venir à leur aide.

Lorsqu'on ne leur donne pas d'ordres, ils se comportent comme des araignées géantes et passent leur temps à attendre les proies. Ils sont capables de s'aplatir au sol et de se fondre dans le paysage, aidés en cela par leur coloration naturelle. Il leur suffit d'un minimum de végétation ou de relief (fourrés, rochers, etc.) pour disposer de 80% de chances de se camoufler.

Comme cela est décrit plus haut, les kakkuhus sont capables de produire des fils qui leur permettent à se déplacer, mais il leur est également possible de générer une boule gluante grosse comme le poing. Leur tactique habituelle consiste à se percher au-dessus d'un passage et à laisser descendre cette boule au bout d'un fil invisible. Dès qu'une proie potentielle arrive, ils impriment un mouvement de balancier à leur ligne et l'objet colle aussitôt à la première créature qu'ils touchent (ce piège prend généralement une zone faisant de 1,50 m à 5 m de large,

et toutes les cibles potentielles doivent jouer dans l'ordre un jet de sauvegarde contre les souffles; la première qui le rate est engluée). Les kakkuhus sont capables de remonter leur proie à une vitesse de 15. Le fil peut supporter un poids de 500 kg avant de se rompre, mais il est également possible de le trancher (CA 0, 5 pv) ou de le brûler (ce qui prend 1 round). Les kakkuhus eux-mêmes étant moins forts que leur câble, ils ne peuvent remonter une proie excédant les 250 kg. La boule gluante ne peut être utilisée comme projectile. Elle doit automatiquement être dévidée comme cela est indiqué ci-dessus.



Habitat/société : les kakkuhus se font rarement la guerre entre eux, mais ils ont par contre tendance à s'attaquer à tout ce qui est plus petit qu'eux. Ils sont assez rusés pour comprendre qu'il vaut mieux laisser les plus puissants tanar'ris tranquilles. Lorsqu'ils obéissent aux ordres d'un supérieur, ils sont capables de chasser et de combattre de manière cohérente, un peu comme les loups.

Spithrikuhu

Ces monstres ressemblent à des kakkuhus plus gros et plus inquiétants, et c'est exactement ce qu'ils sont (bien qu'ils n'apprécient pas du tout qu'on le leur fasse remarquer). En plus de leurs huit pattes, ils possèdent une paire d'antennes qui poussent de part et d'autre de leur tête. Bien que semblables à des pattes plus petites, ces appendices sont incapables de saisir quoi que ce soit mais les poils qui les recouvrent sont sensibles à la moindre vibration.

Les spithrikuhus sont tout aussi voraces que leurs cousins kakkuhus, mais leur intelligence et leur ruse sont plus élevées. Ils peuvent communiquer par télépathie avec toute créature intelligente. Ils sont sinon incapables de parler, mais leurs grognements et hurlements leur permettent de se faire comprendre des kakkuhus.

Un spithrikuhu pèse environ 175 kg.

Combat : les spithrikuhus sont dotés d'une morsure venimeuse, d'une infravision portant à 30 m et des pouvoirs normaux pour un tanar'ris. Les *portails* qu'ils sont capables d'ouvrir leur permettent d'appeler 2d8 kakkuhus ou 1d4 autres spithrikuhus, et ce, trois fois par jour (40 % de chances de réussite). En plus de tout cela, ils peuvent jeter *télékinésie* trois fois par jour et *terreur* (comme le sort de magicien de niveau 4), à volonté. Leurs pouvoirs assimilables à des sorts prennent effet au 7ème niveau.

Un spithrikuhu peut tisser ses toiles avec plus d'efficacité encore qu'un kakkuhu. Tous les trois rounds, il est capable de projeter un cône de toile de 10 m de long (3 m de large à l'origine et 6 m à l'extrémité, portée 0) qui provoque les effets d'un sort d'*enchevêtrement*. Ce pouvoir est similaire au sort de prêtre du même nom (niveau 1), si ce n'est qu'il persiste pendant 1 semaine ou jusqu'à ce que la toile soit brûlée (ce qui inflige 1d8 points de dégâts aux créatures attrapées). Le monstre peut également tirer une petite boule de toile attachée à un fil minuscule (portée 30 m). Elle n'est pas assez solide pour engluer quoi que ce soit, mais transmet à la cible l'attaque de *terreur* du tanar'ri.

Les spithrikuhus ne peuvent être englués par des toiles d'aucune sorte. Les poils extrêmement sensibles de leurs antennes détectent les créatures invisibles à moins de 10 m (cette fonction sensorielle est permanente et ne peut être abusée par un sort de *non-détection* ou les objets protégeant des sorts de détection). Ils ne sont jamais pénalisés par l'absence partielle ou totale de lumière.

Ils sont également à 80 % indétectables lorsqu'ils se tiennent immobiles dans un endroit où ils peuvent se mettre à couvert (tout comme les kakkuhus). Leur intelligence plus élevée leur permet d'employer des tactiques plus élaborées que ces derniers. Les spithrikuhus commencent généralement par utiliser leur pouvoir de *ténèbres* puis se téléportent afin d'entourer leurs adversaires. Une fois en place, la moitié d'entre eux attaquent d'un côté, tandis que ceux qui restent utilisent leurs pouvoirs de *terreur* et d'*enchevêtrement* depuis l'autre. Si les adversaires parviennent à dissiper les *ténèbres*, l'un des monstres qui ne se trouve pas au combat jette de nouveau *ténèbres*. Lorsqu'ils se retrouvent face à des adversaires trop dangereux, les spithrikuhus utilisent leur *téléportation sans erreur* à répétition de façon à rester hors de portée et à mener des assauts de type guérilla (attaque surprise suivie d'un repli).

Habitat/société : de nombreux spithrikuhus aiment résider dans l'antre de leurs supérieurs, qu'ils flattent sans rémission

dans l'espoir de recevoir une promotion. Ils sont toutefois aussi chaotiques que les autres tanar'ris et n'hésitent pas à se retourner contre leur maître s'ils découvrent ses faiblesses. D'autres spithrikuhus hantent le Marais Putride, traquant les créatures plus faibles qu'eux quand ils ne rassemblent pas quelques kakkuhus afin de monter une expédition de chasse dans les Abysses ou les autres plans.

Si les kakkuhus sont les soldats de base de l'armée de la Reine du Chaos, les spithrikuhus sont ses serviteurs et messagers. Leur intelligence assez correcte permet parfois à l'un d'entre eux d'être envoyé en mission à la tête d'une troupe de kakkuhus.

Phisarazu

L'apparence naturelle des phisarazus est celle d'immondes créatures au corps d'araignée, boursouflé et couvert de poils drus. Ils sont généralement noirs, avec certains reflets verts ou bleus, et moucheté ou rayé de taches de couleur grise, verte ou bleue. La fourrure de leur tête de loup est dans un état lamentable. Leurs deux bras, pâles et humanoïdes, bien que d'apparence fragile, sont puissants et s'achèvent par des mains aux cinq doigts griffus. Leurs mains sont tout à fait capables d'utiliser des armes ou des outils. Une série de bosses dures et sans poils ornent leur dos sur toute sa longueur. Ces bosses sont toujours noires ou bleu-noir.

Un phisarazu pèse environ 225 kg.

Les phisarazus sont capables de s'exprimer dans la majorité des langages, bien qu'ils ponctuent presque toutes leurs phrases de quelques grognements. Ils peuvent également communiquer avec les kakkuhus, ainsi qu'avec toute créature intelligente (dans ce dernier cas, par télépathie).

Combat : la morsure des phisarazus est venimeuse ; son poison légèrement plus puissant que celui des kakkuhus, agit plus rapidement (1d3 rounds). Une créature empoisonnée n'a la possibilité de sortir du coma qu'une fois toutes les 2d6 heures (sur un test de Constitution) et, même si le jet de sauvegarde est réussi, elle voit son score de Dextérité amputé de 3 points pendant 2d6 rounds.

Les phisarazus possèdent les pouvoirs communs à tous les tanar'ris. Leur infravision a une portée de 30 m et les *portails* qu'ils sont capables d'ouvrir trois fois par jour peuvent appeler 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus ou 1d4 autres phisarazus (50 % de chances de succès). Ils sont également dotés des pouvoirs suivants, à volonté : *apparence altérée, invisibilité* et *terreur* (comme le sort de magicien de niveau 4) au contact. Trois fois par jour, il leur est aussi possible de jeter *image miroir, oubli* et *télékinésie*. Tous ces pouvoirs prennent effet au 9ème niveau.

Les phisarazus utilisent leur toile de la même manière que les spithrikuhus, mais avec la possibilité de se servir de leur capacité d'*enchevêtrement* tous les deux rounds. De plus, ils sont capables, également tous les deux rounds, de projeter une masse de fils irridescents (portée 30 m) qui ont pour effet d'aveugler leurs adversaires et de révéler les créatures invisibles, comme le fait le sort *poussière scintillante*.

Ils ne peuvent être englués par des toiles d'aucune sorte. Les poils extrêmement sensibles qui couvrent leurs bras et leur museau détectent les créatures invisibles à 12 m de distance (cette fonction sensorielle est permanente et ne peut être abusée par un sort de *non-détection* ou les objets protégeant des sorts de détection). Ils ne sont jamais pénalisés par l'absence partielle ou totale de lumière.

Bien que leurs griffes soient redoutables, ils sont le plus souvent armés et capables d'employer une arme dans chaque main sans le moindre handicap. Ils préfèrent généralement les cimeterres et les morgensterns, même si certains ont un penchant pour les armes plus faciles à cacher, comme les épées courtes. La plupart possèdent également un arc court ou deux arbalètes de poing.

Les phisarazus sont sournois et sans pitié. Ils adorent monter des embuscades et utilisent à l'envi des pouvoirs tels que *ténèbres* et *invisibilité* pour surprendre leurs proies. Au combat, ils font appel à leur pouvoir d'*image miroir* pour se protéger. Dans les affrontements de grande envergure, ils aiment bien utiliser *apparence altérée* pour se donner l'air d'être des créatures moins puissantes (comme des driders, des crabes géants ou même des kakkuhus). Lorsqu'ils emploient ce pouvoir, ils sont limités à des formes de type arachnoïde et dotées de dix pattes. Sous forme de crabe, ils peuvent respirer sous l'eau et nager à une vitesse de 9.

Habitat/société : les phisarazus éprouvent une haine implacable envers les créatures moins laides qu'eux (ce qui rassemble la quasi-totalité des êtres vivants) et n'aiment rien de plus que de tourmenter les êtres plus faibles ou moins intelligents qu'eux. Compte tenu de leur cruauté naturelle et de cette terrible rancœur qui les habite, il n'est pas étonnant qu'ils perçoivent la plupart des êtres vivants comme leurs ennemis ou leurs victimes potentielles.

Bien qu'ils aient tendance à se cantonner aux régions terrestres du Marais Putride, leur pouvoir d'*apparence altérée* leur permet de chasser à peu près partout. Il n'est pas rare que la Reine du Chaos mette l'un de ces monstres à la tête d'une unité de kakkuhus lorsqu'elle juge que la mission à accomplir est trop complexe pour un spithrikuhu. Les rares contributions que la maléfique souveraine apporte à la Guerre Sanguinaire (un conflit multi-millénaire opposant tanar'ris et baatezus) prennent presque exclusivement la forme de raids éclairs menés par de petits groupes de phisarazus. Il arrive parfois que d'autres tanar'ris d'importance entrent en tractations afin d'acquérir quelques phisarazus qu'ils utiliseront comme gardes (la capacité de ces monstres à détecter les créatures invisibles est en effet fort prisée).

Lycosid

Les lycosids possèdent un corps élancé et dénué de poils. Des plaques de chitine protègent leur ventre et leur dos. Leur tête de loup, couverte de fourrure, est elle aussi protégée par des plaques osseuses, principalement au niveau du cou. La couleur d'ensemble est généralement bleue ou verte, avec parfois des taches ou des anneaux jaunes, orange ou noirs. Les plaques osseuses sont de la même couleur que le reste du corps et la fourrure de loup est le plus souvent grise ou noire. Deux bras robustes poussent de chaque côté de leur gueule de loup.

Un lycosid pèse environ 200 kg.

Leur voix, plaisante et cultivée, jure avec leur apparence. Ils peuvent converser dans le langage de leur choix et comprennent aussi les cris des kakkuhus. Ils savent également communiquer télépathiquement avec toute créature intelligente.

Combat : la morsure venimeuse des lycosids est extrêmement dangereuse. Le poison, qui atteint en 1d3 rounds le système nerveux de sa victime, la fait entrer dans l'état catatonique décrit plus haut (immobilité totale, incapacité à agir ou même à penser) si elle rate son jet de sauvegarde contre le poison. Elle a une chance de se réveiller toutes les 2d6 heures si elle réussit un test de Constitution. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, elle perd 3 points de Dextérité pendant 2d6 rounds. De nouvelles morsures ne peuvent accentuer cet effet, mais elles en augmentent la durée, à moins que la victime ne bénéficie d'un sort de *ralentissement du poison* avant que le venin commence à faire effet.

De plus, le poison des lycosids détruit les tissus si la morsure n'est pas traitée comme il se doit. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la plaie s'infecte en 2d8 heures pour former un bubon purulent. Ce dernier inflige 1 point de dégâts au moment de sa formation, plus 1 autre point chaque jour tant qu'il n'est pas soigné (un sort de *neutralisation du poison* le résorbe mais n'a aucun effet sur les dégâts qu'il a pu provoquer). Plusieurs morsures génèrent bien évidemment plusieurs bubons, mais un unique sort de *neutralisation du poison* suffit à tous les traiter.

Les lycosids possèdent les pouvoirs normaux des tanar'ris et leur infravision porte à 30 m. Les *portails* qu'ils sont capables d'ouvrir trois fois par jour leur permettent d'appeler 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus ou un autre lycosid (60 % de chances). Ils possèdent également les pouvoirs suivants, à volonté : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie* et *terreur* au contact. Trois fois par jour, ils peuvent jeter *autométamorphose, image miroir* et *oubli*. Tous ces pouvoirs fonctionnent au 10ème niveau.

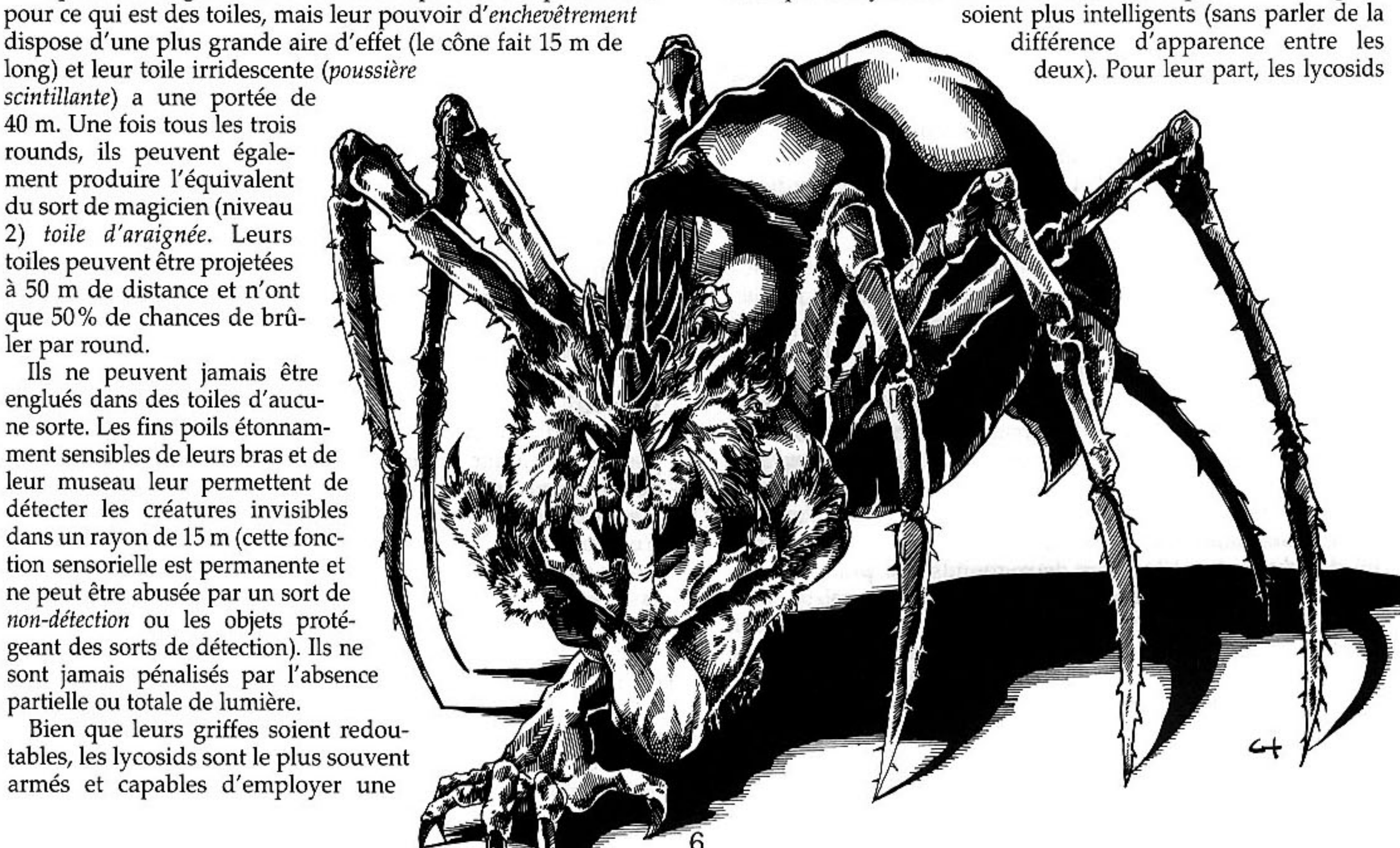
Ils possèdent également toutes les capacités des phisarazus pour ce qui est des toiles, mais leur pouvoir d'*enchevêtrement* dispose d'une plus grande aire d'effet (le cône fait 15 m de long) et leur toile irridescente (*poussière scintillante*) a une portée de 40 m. Une fois tous les trois rounds, ils peuvent également produire l'équivalent du sort de magicien (niveau 2) *toile d'araignée*. Leurs toiles peuvent être projetées à 50 m de distance et n'ont que 50 % de chances de brûler par round.

Ils ne peuvent jamais être englués dans des toiles d'aucune sorte. Les fins poils étonnamment sensibles de leurs bras et de leur museau leur permettent de détecter les créatures invisibles dans un rayon de 15 m (cette fonction sensorielle est permanente et ne peut être abusée par un sort de *non-détection* ou les objets protégeant des sorts de détection). Ils ne sont jamais pénalisés par l'absence partielle ou totale de lumière.

Bien que leurs griffes soient redoutables, les lycosids sont le plus souvent armés et capables d'employer une arme dans chaque main sans le moindre handicap. Ils préfèrent généralement les cimeterres et les morgensterns, même si certains ont un penchant pour les armes plus faciles à cacher, comme les épées courtes. La plupart possèdent également un arc court ou plusieurs fléchettes. Ils sont extrêmement puissants et leurs bras sont aussi forts que ceux d'un ogre. Ils bénéficient d'un bonus de +3 pour toucher et de +6 aux dégâts lorsqu'ils utilisent des armes de poing ou de jet (qui sont conçues pour utiliser leur grande force).

Comme les phisarazus, les lycosids sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade, et ils utilisent généralement leurs pouvoirs de *ténèbres* et d'*invisibilité* afin de surprendre leurs adversaires par surprise. Ils font souvent appel à leur pouvoir d'*autométamorphose* pour se donner l'apparence d'animaux ou d'humains sans défense. Leur pouvoir d'*apparence altérée* est restreint (comme celui des phisarazus) aux formes arachnoïdes dotées de dix pattes, ce qui explique qu'ils préfèrent utiliser *autométamorphose*.

Habitat/société : à l'instar des phisarazus, les lycosids hantent le Marais Putride sous couvert de leur *apparence altérée*, mais ils passent le plus clair de leur temps sur les portions immergées. C'est une unité de lycosids qui constitue la garde rapprochée de la Reine du Chaos (les mêmes servent également de domestiques). La maléfique souveraine emploie également ces monstres lorsqu'elle a besoin d'ambassadeurs ou pour mener à bien des missions qui requièrent un certain doigté. Il existe une terrible rivalité entre lycosids et phisarazus, ces derniers n'appréciant pas du tout que les lycosids aient un statut social plus élevé et qu'ils soient plus intelligents (sans parler de la différence d'apparence entre les deux). Pour leur part, les lycosids



considèrent que les phisarazus représentent une menace car ils sont plus nombreux qu'eux. Ils réagissent donc en allant quérir le soutien de puissants tanar'ris ou en s'entourant de gardes plus faibles. Ils usent également de toute leur influence auprès de la Reine du Chaos afin de s'assurer que les phisarazus continuent à se trouver en première ligne de la Guerre Sanguinaire.

Rakuplis

Les rakuplis sont des créature très élancées. Leur corps d'araignée à la forme régulière est couvert d'une carapace lisse et si dure qu'elle est capable de détourner la quasi-totalité des coups. Leur tête de loup est couverte d'un beau poil luisant et leur dos s'orne d'une triple rangée de pointes commençant au niveau de la nuque et s'achevant à l'extrémité de l'abdomen. Leur fourrure est toujours noire ou grise, mais leur carapace de couleur vive est toujours marquée par des taches, vrilles et autres zébrures qui tranchent violemment avec la couleur d'ensemble. Leurs bras, humanoïdes, sont extrêmement musclés et couverts de quelques touffes de poils de la même couleur que ceux de la tête.

Leur voix est encore plus envoûtante que celle des lycosids.

Un rakuplis pèse environ 225 kg.

Combat : la morsure des rakuplis est terrifiante. Non seulement les dégâts infligés sont très importants, mais ils s'accompagnent d'un venin plus puissant encore que celui des lycosids. Le poison agit instantanément et toute créature mordue doit réussir un jet de sauvegarde ou tomber aussitôt dans le coma. Pour en sortir, il lui faut réussir un test de Constitution (à raison d'un toutes les 2d6 heures), mais les effets corrosifs du venin lui inflige 1 point de dégâts supplémentaire à chaque heure qui passe.

Même en cas de jet de sauvegarde réussi, la victime voit son score de Dextérité diminué de 3 points pendant 2d8 rounds. Si de nouvelles morsures n'augmentent pas ce handicap, elles accroissent par contre sa durée. De plus, un bubon purulent se forme aussitôt, qui inflige à la victime 1 point de dégâts immédiat, plus 1 point supplémentaire par heure tant que la plaie n'est pas traitée. Un sort de *neutralisation du poison* met fin à cette blessure mais ne soigne pas les points de vie perdus. Plusieurs morsures génèrent bien évidemment plusieurs bubons, mais un unique sort de *neutralisation du poison* suffit à tous les traiter. La victime ne peut être soignée de manière magique tant que la progression du venin n'a pas été stoppée.

Les rakuplis possèdent tous les pouvoirs communs aux tanar'ris et leur infravision porte à 40 m. Les *portails* qu'ils peuvent ouvrir trois par jour leur permettent d'appeler 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikuhus, 1d4 phisarazus, 1d2 lycosids ou un autre rakuplis (65% de chances). Ils disposent également des pouvoirs suivants, à volonté : *apparence altérée, invisibilité, télékinésie* et *terreur* au contact. Trois fois par jour, ils peuvent jeter *changement de forme, image miroir* et *oubli*. Tous ces pouvoirs fonctionnent au 12[ème] niveau.

Le score de Charisme des rakuplis est égal à 18 et monte à 20 lorsqu'ils utilisent leur pouvoir de *changement de forme* (à condition que les victimes soient de la même race que celle qu'ils ont choisie et qu'elles n'aient aucune conscience de la supercherie). Trois fois par jour, ils peuvent produire un chant d'une beauté extrême qui fait l'effet d'un *charme de masse* sur 24 dés de vie de créatures dans un rayon de 10 m.

Ils peuvent utiliser leurs toiles de toutes les manières décrites pour les lycosids, mais toutes leurs capacités sont utilisables à volonté et leur toile irridescente (*poussière étincelante*) a une portée de 60 m. De plus, ces toiles n'ont que 25% de chances de s'enflammer par round où l'on essaye de les brûler.

Chaque jour, ils peuvent également produire un total de trois petits globes de toile étanches qu'ils remplissent le plus souvent de leur propre venin. Si on les jette ou si on les laisse tomber, ces globes éclatent et libèrent un nuage empoisonné de 5 m de diamètre. Toutes les créatures prisent dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de se retrouver aveuglées et incapables de parler pendant 3d4 tours (et de perdre 3d6 points de vie). Si le jet de sauvegarde est réussi, les dégâts sont réduits à 2d6 et la victime éprouve des difficultés à y voir et à parler pendant 1d4 rounds. Pendant ce temps, elle subit un handicap de -2 à tous ses jets pour toucher si elle utilise des projectiles, et tout sort qu'elle jette ayant une composante verbale a 20% de chances d'échouer. Lorsqu'ils sont pleins, les globes peuvent être lancés à une distance maximale de 10 m. Ils sont très fragiles et ont tendance à se briser au moindre choc (jets de sauvegarde dans la colonne poterie). Le plus souvent, les rakuplis portent ces sphères sur leur dos, auquel elles sont attachées par des fils gluants. Les globes deviennent de plus en plus fragiles s'ils ne sont pas utilisés rapidement et éclatent d'eux-mêmes au bout de 1d6+18 heures.

Les rakuplis ne peuvent jamais être englués dans des toiles d'aucune sorte. Les fins poils étonnamment sensibles de leurs bras et de leur museau leur permettent de détecter les créatures invisibles dans un rayon de 15 m (cette fonction sensorielle est permanente et ne peut être abusée par un sort de *non-détection* ou les objets protégeant des sorts de détection). Ils ne sont jamais pénalisés par l'absence partielle ou totale de lumière.

Ils sont le plus souvent armés de façon à pouvoir employer leur force redoutable (leurs bras sont aussi puissants que ceux d'un géant des pierres). Ils bénéficient d'un bonus de +3 pour toucher et de +8 aux dégâts lorsqu'ils combattent avec une ou plusieurs armes. Ils possèdent généralement le même armement que les lycosids.

Comme les autres araygnées-démons, les rakuplis sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade. Ils utilisent leur pouvoir de *changement de forme* pour prendre l'apparence de créatures inoffensives (par exemple, des animaux ou des humains normaux). À l'instar des phisarazus et les lycosids, leur pouvoir d'*apparence altérée* est sévèrement limité (aux formes arachnoïdes à dix pattes), ce qui explique qu'ils préfèrent avoir recours au *changement de forme*.

Habitat/société : bien qu'ils puissent aller à peu près n'importe où, les rakuplis sont le plus souvent sédentaires. Une dizaine d'entre eux ont leur propre forteresse dans le Marais Putride. Deux autres sont les conseillers et généraux de la Reine du Chaos, rôle qu'ils remplissent en l'absence de Miska. Enfin, une douzaine d'autres sont éparpillés au hasard des plans, soit qu'ils recherchent le *Sceptre aux Sept Morceaux*, soit qu'ils aient préféré installer leur citadelle dans un autre monde des Abysses. Le souverain mépris qu'ils expriment pour la Guerre Sanguinaire les rend assez impopulaires auprès des autres tanar'ris, mais ils sont si puissants que la quasi-totalité des démons les servent.

CHIEN DE LA LOI

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal neutre (loyal bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1d6+1
CLASSE D'ARMURE :	-6 ou 0
DÉPLACEMENT :	Vl 18 (A) ou voir ci-dessous
DÉS DE VIE :	8+2
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	Voir ci-dessous
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	Mi (globe de 30 cm de diamètre) ou voir ci-dessous
MORAL :	Sans peur (19)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3000

Les chiens de la loi sont un genre de feux follets que les vaatis utilisent comme pistards, gardiens ou messagers. Leur forme naturelle est celle d'un globe lumineux ne dégageant pas davantage de lumière qu'une luciole. En modifiant leur vitesse de vibration, ils sont capables d'émettre de légers bourdonnements qui constituent leur mode d'expression principal.

Les chiens de la loi savent également prendre l'apparence d'animaux communs, ce qui leur permet de mener leurs missions à bien sans se faire remarquer. Ils sont dans tous les cas très musclés, mais peuvent, au choix, sembler bien traités ou, au contraire, sales et dépenaillés.

Combat : les chiens de la loi sont incapables de se battre sous leur forme naturelle. Par contre, il leur est tout à fait possible de combattre sous leur apparence animale et leurs caractéristiques sont toujours meilleures que celles des animaux auxquels ils ressemblent :

Forme	CA	DP	#AT	Dgt
Cheval	1	21	2	1d6+2/1d6+2
Chien	0	15	1	2d4+2
Éléphant	0	18	5	2d8+2/2d8+2/2d6+2/2d6+2/2d6+2
Faucon	0	3, vl 36 (C)	3	1d3/1d3/1d2[1]
Panthère	0	15, es 3	3	1d4+2/1d4+2/1d6+2
Rat	1	18, ng 6	1	1
Requin	0	ng 27	1	3d4+2
Serpent	0	12, ng 12	2	1d2/1d6[2]

[1] +2 pour toucher en cas d'attaque en piqué.
[2] Après le premier round, constriction pour 1d8 points de dégâts par round.

Un chien de la loi peut prendre une nouvelle forme chaque round, tout changement ne prenant que quelques secondes (il est même capable de se déplacer et d'attaquer au cours d'un round où il vient de se transformer). S'il reprend sa forme naturelle et la conserve pendant 1d4 rounds, il récupère 10-60 % des dégâts subis sous son apparence précédente.

Il peut devenir invisible à volonté, et il lui est également possible de se déplacer dans le Plan Astral et dans le Plan Éthéré. Dans ces cas-là, il se matérialise soudainement sur le Plan Primaire à côté de sa proie et lui inflige ainsi un malus de -5 à son jet de surprise.

Il est immunisé contre tous les sorts à l'exception de *protection contre le mal*, *projectile magique* et *labyrinthe*. Il gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque contre les créatures chaotiques, ces dernières subissant un handicap de -1 pour toucher et de -1 à chaque dé de dégâts (minimum 1 point par dé).

Ses sens affûtés lui confèrent un bonus de +1 à ses jets de surprise, ainsi que 50 % de chances de détecter les créatures invisibles. Sa vue et son odorat lui permettent de suivre les traces de ses proies (voir la compétence pistage au chapitre 5 du Manuel des Joueurs). Son score de base est égal à 16, et il n'est jamais affecté par les malus imposés par une mauvaise visibilité (cette définition, très large, peut aller d'un éclairage déficient à une tentative faite pour effacer la piste).

Lorsqu'une créature qu'il suit s'envole ou se téléporte, il peut utiliser la magie résiduelle persistant dans les parages pour la suivre de la même manière. Pour ce faire, il lui faut réussir un jet de pistage à -2, uniquement modifié en fonction du temps écoulé depuis le passage de la créature. En cas d'échec, il ne peut pas la suivre. Par contre, un jet réussi lui permet si elle est réapparue au beau milieu d'un solide suite à une téléportation ratée, et donc de ne pas la suivre. Lorsqu'il se déplace d'une telle manière, il peut transporter jusqu'à 125 kg d'excédent de poids.

Habitat/société : les chiens de la loi vivent toujours en compagnie des vaatis. Ceux que l'on rencontre seuls ont été envoyés en mission par leurs maîtres.

Écologie : les chiens de la loi sont issus d'un vaste programme de sélection génétique mis au point par les ducs des vents. Ceux qui accompagnent les *wendeams* sont d'alignement loyal bon, comme leurs maîtres.

MISKA, L'ARAIGNÉE-LOUP

CLIMAT/TERRAIN :	Tous (actuellement enfermé dans le Pandémonium)
FRÉQUENCE :	Unique
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	Unique
CLASSE D'ARMURE :	-7
DÉPLACEMENT :	18, tl 15, es 9
DÉS DE VIE :	24, pv 50 (100)
TAC0 :	Variable (5 de base, mais son bonus de Force lui confère +3 ou +6 et ses armes sont +3 ou +5; son meilleur TAC0 est égal à -6 - 24 de Force et *cimeterre* +5)
NOMBRE D'ATTAQUES :	7
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d10/2d10/1d8+10/1d8+10/1d8+12/2d4+10/2d4+10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, toiles, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Toiles, immunités, uniquement touché par les armes magiques dont le bonus est au moins égal à +3, régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	70%
TAILLE :	E (4,50 m de long)
MORAL :	Sans peur (19)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	36000

Au cours de la guerre qui opposait les puissances de la loi à celles du chaos dans les temps immémoriaux, Miska était un général invincible. Il mena les hordes de sa souveraine de victoire en victoire jusqu'à ce que les vaatis le transpercent de leur *Sceptre de la Loi* au cours de la bataille de Pesh. Suite à cette défaite, l'Araignée-Loup fut emprisonnée et le multivers put enfin respirer.

Miska est une énorme araignée à la peau plus dure que l'acier. Il possède trois têtes. Celle du centre est humaine et étonnamment séduisante, tandis que les deux autres sont des gueules de loup. Ses quatre bras musclés sont couverts de poils rigides.

La fourrure qui recouvre les têtes de loup est de couleur rouille, tout comme d'ailleurs les poils des bras du monstre. Quant à son corps d'araignée, il est d'un noir virant sur le bleu, comme une lame de couteau décolorée par la flamme, et s'orne de zébrures bleues, grises et argentées. Ses bras sont plus blancs que l'ivoire.

Combat : les gueules de loup de Miska infligent de terribles morsures et obligent les créatures qu'elles touchent à réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de se retrouver instantanément paralysées et incapables de la moindre pensée ou réaction (leur état devient en fait plus proche du coma). Toutes les 2d8 heures, elles peuvent échapper à l'emprise du venin en réussissant un test de Constitution, mais le poison est corrosif et leur inflige 1 point de dégâts toutes les 30 minutes.

En cas de jet de sauvegarde réussi, la victime voit sa Dextérité diminuée de 3 points pendant 2d10 rounds. Les morsures suivantes n'aggravent pas ce handicap, mais elles en prolongent la durée. De plus, toute morsure de Miska provoque aussitôt une plaie purulente qui inflige 1 nouveau point de dégâts au blessé (plus 1 point supplémentaire toutes les 30 minutes). Un sort de *neutralisation du poison* met un terme à la progression de cette blessure mais ne soigne en rien les dégâts subis. Une plaie différente se forme bien évidemment par morsure infligée, mais un seul sort de *neutralisation du poison* suffit pour les soigner toutes. Le blessé ne peut récupérer de points de vie par des moyens magiques tant que la progression du venin n'est pas stoppée.

Miska est incapable d'attaquer le même adversaire à l'aide de ces deux gueules de loup, sauf s'il s'agit d'une créature de taille E ou T. Par contre, le reste de ses attaques peut être décomposé de la manière dont il le souhaite.

Il attaque avec ses quatre bras, qui sont aussi forts que ceux d'un géant des collines (s'il parvient à récupérer la partie de son essence qui est enfermée dans le *Sceptre*, Miska voit sa Force passer à 24, c'est-à-dire autant qu'un géant des tempêtes). Ses armes sont un *cimeterre de rapidité +3* (qui lui permet d'attaquer deux fois par round avec ce bras et de toujours frapper le premier), un *cimeterre +5* capable de désintégrer les adversaire d'alignement loyal (ces derniers doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sort afin d'y échapper) et deux *morgensterns +3*. Comme cela est indiqué plus haut, il peut diviser ces attaques comme il le souhaite entre ses adversaires.

Miska dispose de tous les pouvoirs inhérents aux tanar'ris et son infravision a une portée de 40 m. Les *portails* qu'il est capable d'ouvrir (jusqu'à trois par jour) lui permettent d'appeler 1d4 rakuplis (100% de chances de succès). Il peut, à volonté, générer un sort de *terreur* (dont l'effet est similaire à celui produit par la baguette du même nom). Trois fois par jour, il lui est possible de jeter *changement de forme, chaos, image miroir* et *lenteur*. Une fois par heure, il peut converser avec la Reine du Chaos et ainsi recevoir ses ordres et ses conseils (une telle conversation dure un maximum de 10 minutes). L'Araignée-Loup se régénère de 5 points de vie par round et ses pouvoirs prennent effet au 14ème niveau.

Miska a 18 en Charisme et, lorsqu'il se transforme (par le biais de son pouvoir de *changement de forme*), ce score monte à 20 vis-à-vis des humanoïdes de la race qu'il a choisie (à condition qu'ils ignorent bien évidemment sa véritable nature, sans quoi ils sont pris de terreur et de révulsion). Il peut imiter la quasi-totalité des voix et des bruits, à la seule condition qu'il les ait entendus au moins une fois auparavant, et il est assez rusé pour utiliser cette capacité afin de fourvoyer ses ennemis.

Il est capable de produire des toiles d'araignée diverses, comme les rakuplis.

Il ne peut jamais être englué dans des toiles d'aucune sorte. Les fins poils étonnamment sensibles de ses bras et de ses deux museaux lui permettent de détecter les créatures invisibles dans un rayon de 15 m (cette fonction sensorielle est permanente et ne peut être abusée par un sort de *non-détection* ou les objets protégeant des sorts de détection). Il n'est jamais pénalisé par l'absence partielle ou totale de lumière.

Miska ne peut être tué de manière permanente tant que le *Sceptre aux Sept Morceaux* existe (voir la section Écologie). Ironie suprême, c'est le lien qui existe entre l'Araignée-Loup et l'artefact qui interdit au monstre de mourir. Son pouvoir de régénération finit toujours par le ramener à la vie, même s'il a été réduit en poussière. S'il est tué, ses armes disparaissent, pour se reformer quand il revient à la vie.

Les armes contondantes rebondissent le plus souvent sur le corps de Miska et ne lui infligent que des demi-dégâts. Les armes tranchantes l'affectent normalement, mais quiconque l'attaque de la sorte risque d'être aspergé par le sang du monstre à chaque blessure subie. Si une arme tranchante inflige plus de 5 points de dégâts à l'Araignée-Loup, l'utilisateur de l'arme doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou décéder dans l'instant (les bonus magiques de l'armure et ceux dus à la Dextérité s'ajoutent au résultat du dé). Les armes perforantes sont encore plus dangereuses lorsqu'elles sont utilisées contre Miska. Le sang qui gicle inflige 1d6 points de dégâts à l'attaquant, qui doit ensuite réussir un jet de sauvegarde contre le poison comme cela est expliqué ci-dessus, et son arme doit, quant à elle, réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration pour ne pas être détruite. Même le *Sceptre aux Sept Morceaux* n'échappe pas à cet effet, mais il n'est pas détruit ; il se scinde de nouveau en cas de jet de sauvegarde raté, et ses segments réapparaissent dans un autre plan. Miska est immunisé contre les armes dont le bonus magique est inférieur à +3. Même les armes en fer ou en argent n'ont aucun effet contre lui.

Habitat/société : Miska est enfermé dans une forteresse située au cœur du Pandémonium. Cette citadelle est entourée d'un indestructible cocon de la loi, créé par les ducs des vents juste après leur victoire sur l'Araignée-Loup lors de la bataille de Pesh. Pendant des siècles, personne n'a su où il se trouvait, mais la Reine du Chaos a fini par le localiser. Il passe désormais ses journées à communiquer avec sa maléfique souveraine et à rêver de la reprise de sa guerre de conquête contre la loi. Il est tout particulièrement désireux de se venger des vaatis, qui lui ont dérobé une partie de son essence.

Toutes les araygnées-démons obéissent à Miska lorsqu'il se trouve à proximité. Qu'elles le veuillent ou non, ces créatures n'ont d'autre choix que de se soumettre à lui et sont incapables de l'attaquer. Les rakuplis le vénèrent comme un dieu et n'ont de cesse de tenter de le délivrer de sa prison pour qu'il puisse reprendre la tête de leur armée.

Écologie : dans sa prison, Miska n'a pas envie de boire ni de manger, mais cela ne l'empêche pas d'avoir toujours faim et de ressentir un irrésistible besoin de chasser.

Une partie de son essence a été capturée par le *Sceptre aux Sept Morceaux*. Tant que son être est en fait scindé en deux, Miska ne peut être tué de manière permanente (même par un *souhait*), mais il n'a que la moitié de ses points de vie et sa force comme son intelligence sont cruellement réduites. S'il parvient à récupérer son essence, ses points de vie passent à 100, son Intelligence devient exceptionnelle (15) et il est désormais aussi fort qu'un géant des tempêtes (24, ce qui lui confère des bonus de +6/+12 au lieu de +3/+7).

Miska peut récupérer son essence contenue dans le *Sceptre*, s'il parvient à s'emparer à deux mains de l'artefact reconstitué ou si le pouvoir de *résurrection* de l'objet est utilisé sur lui. L'Araignée-Loup peut se saisir du *Sceptre* sans risque puisqu'une partie de son être est enfermée à l'intérieur de l'artefact. Mais lorsque Miska reprend son bien, le choc qui se produit alors entre la loi et le chaos lui arrache le *Sceptre* des mains. Ce dernier reste toutefois instable même après que toute essence chaotique en est sortie. Souillé à tout jamais par le contact impur de l'Araignée-Loup, il ne pourra jamais redevenir le *Sceptre de la Loi*.

Une fois qu'il a récupéré l'intégralité de ses pouvoirs, Miska se retrouve soudain beaucoup puissant, mais peut être tué maintenant comme n'importe quel tanar'ri. Le cocon de la loi étant alors incapable de le retenir, il est désormais libre de reprendre la campagne de conquêtes interrompue à la bataille de Pesh.



LA REINE DU CHAOS

CLIMAT/TERRAIN :	Le Marais Putride
FRÉQUENCE :	Unique
ORGANISATION :	Souveraine de son plan
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (20)
TRÉSOR :	U, Z
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	Unique
CLASSE D'ARMURE :	-5
DÉPLACEMENT :	6, ng 9, propulsion 24
DÉS DE VIE :	20, pv 140
TAC0 :	1 (-8 avec son *trident géant* +5)
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d6/2d6/2d6+16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Constriction, bec, pouvoirs assimilables à des sorts
DÉFENSES SPÉCIALES :	Uniquement touchée par les armes magiques dont le bonus est au moins égal à +3, immunités, régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	70%
TAILLE :	T (environ 7,50 m de haut)
MORAL :	Sans peur (19)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	38000

Originaire des Limbes, la Reine du Chaos dirige le Marais Putride.

La partie inférieure de son corps est une masse informe d'où émergent dix tentacules qui luisent toujours de bave et dont la peau translucide laisse apparaître tout un réseau de veines violettes. La partie supérieure est vaguement humanoïde et féminine, mais surtout horriblement boursouflée. Sa peau est bleuâtre, d'un ton plus clair sur le ventre que sur le dos. Ses yeux sont verts, comme ses longs cheveux bouclés. Lorsqu'elle se dresse de tout son séant, la reine atteint environ 7,50 m de haut, mais elle mesure en fait plus de 9 m du sommet de son crâne à l'extrémité de ses tentacules.

Elle ne se déplace jamais sans son énorme trident, attaché à son poignet par un bout de toile d'araygnée-démon. Son front s'orne d'un diadème en os décoré de perles noires et d'un crâne de sahuagin.

Combat : la Reine du Chaos est aussi forte qu'un géant du givre, et son trident démesuré est une arme +5 qui délivre 2d6+2 points de dégâts (ce qui fait un total de 2d6+16 une fois tous les bonus ajoutés). Elle peut l'utiliser comme une arme de poing ou de jet, auquel cas elle le récupère aussitôt en tirant sur le câble qui y est accroché. Ce dernier est CA -5 et peut résister à 50 points de dégâts avant d'être tranché (il a 75% de chances de résister au feu).

Deux des tentacules de la Reine du Chaos sont assez longs pour lui permettre de s'attaquer à des adversaires distants de 20 m, et ils sont pourvus de pointes qui infligent 2d6 points de dégâts à chaque coup. Si elle le désire, elle peut essayer de se saisir de ses ennemis (qui ne doivent pas être plus grands que taille G). Dans ce cas, l'adversaire est considéré CA 10 (moins la Dextérité et les bonus magiques) et la Reine du Chaos attaque à -4. Si elle touche, elle ne lui inflige pas de dégâts mais l'attrape et le coince sous son corps difforme dès le round suivant, ce qui libère son tentacule.

Les individus pris sous son corps sont immobilisés par un autre tentacule et serrés pour un total de 3d6 points de dégâts à chaque round (chaque appendice ne peut enserrer qu'une seule et unique créature). De plus, la Reine du Chaos possède un terrible bec caché au milieu de ses tentacules. Chaque round, elle peut s'en servir pour mordre une créature prisonnière de sa masse (7d4 points de dégâts).

Il est impossible d'arracher les tentacules de la Reine du Chaos par la Force brute. Le seul moyen de leur échapper consiste à les couper à l'aide d'une arme tranchante (au moins +3) ou de sorts permettant de viser avec une grande précision, comme *projectile magique*. Ils sont CA -7 et ont 30 points de vie. Leur résistance toute particulière fait que les attaques dont ils sont l'objet voient leurs dégâts diminuer de 5 points. Un individu enserré par un tentacule subit un malus de +3 à ses jets d'initiative et de -3 pour toucher.

Les dégâts infligés aux tentacules n'ont aucun effet sur le corps de la Reine du Chaos. Il est possible de s'extraire de sous sa masse après avoir tranché un tentacule, mais l'appendice ne lâche pas sa proie pour autant et continue de lui infliger 2d6 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'on le force à libérer son prisonnier (sur un jet d'enfoncer).

La Reine du Chaos peut également invoquer un grand nombre de pouvoirs assimilables à des sorts, au 20ème niveau : *changement de forme* (en humaine ou femme-poisson), *chaos, clairvoyance, image miroir, langues, lenteur, projectile magique, télékinésie* et *ventriloquie* (à volonté) ; *allométamorphose, brume mortelle, mauvais œil, moquerie* (six fois par jour), *poigne électrique* et *suggestion* (durée maximale d'un mois) ; *chaîne d'éclairs, charme de masse, domination* et *métamorphose universelle* (trois fois par jour) ; *symbole de désespoir, de discorde, de douleur* et *de terreur* (un de chaque par jour). Elle peut également communiquer par télépathie avec toute créature chaotique qui est au moins semi-intelligente.

Une fois par heure, elle peut émettre un nuage de vapeurs nocives (ou d'encre lorsqu'elle se trouve sous l'eau). Au choix, ce nuage a l'un des effets suivants (au 20ème niveau) : *brouillard dense, nuage puant* ou *ténèbres sur 5 m*. Ces pouvoirs sont considérés comme des souffles et l'on ne peut s'y opposer à l'aide de résistance à la magie.

Trois fois par heure, elle peut ouvrir un *portail du chaos* (voir le **Livre III**, page 14).

La Reine du Chaos est immunisée contre toutes les formes d'acide, d'électricité et de poison. Elle se régénère au rythme de 1 point de vie par tour. Les tentacules tranchés repoussent au bout de 4d12 heures.

Fidèles et ressources : la Reine du Chaos réside dans une gigantesque forteresse située au beau milieu d'une île du Marais Putride. Ce palais regorge de richesses dérobées dans tous les mondes du Plan Primaire où ses serviteurs sont actifs. En fait, il n'est pas impossible que certains de ces trésors remontent à la guerre contre les vaatis.

Toutes les araygnées-démons doivent allégeance à la Reine du Chaos, même si ce n'est pas toujours de bon cœur. Celle-ci gouverne par l'intimidation et par les faveurs qu'elle accorde parfois (et qu'elle peut tout aussi bien refuser sur un simple coup de tête). C'est également une habile manipulatrice.

Plans et ambitions : la Reine du Chaos est poursuivie par sa terrible obsession : délivrer Miska, son prince consort, de la prison où il se morfond depuis des millénaires. Elle aime tout particulièrement monter ses rivaux les uns contre les autres et n'hésite pas à offrir des richesses et des esclaves à ses ennemis afin de les calmer.

Elle surveille constamment le Plan Primaire dans l'espoir d'y voir resurgir le *Sceptre aux Sept Morceaux*, car elle pense (avec raison) que l'artefact est le seul objet capable de guérir la terrible blessure qu'il a infligée à Miska et de le libérer. Dès que des mortels trouvent des segments du *Sceptre* et commencent à les assembler, la Reine du Chaos l'apprend grâce à ses serviteurs espions et à un sixième sens qui lui indique quand l'artefact est utilisé.

REJETON DU CHAOS

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou meute
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	1 ou 1d6+1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1d4/1d4/2d8/1d6/1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rage
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunités
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	De P à E (de 90 cm à 5 mètres)
MORAL :	Moyen (10)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	3000
Volant	4000

Les rejetons du chaos sont des créatures qui se sont vues transformées en monstres de cauchemar par les vagues d'entropie générées par la Reine du Chaos, chaque fois qu'elle s'intéresse tout particulièrement à un monde donné. Ils sont, pour la plupart, de taille moyenne. Quand la créature transformée était minuscule ou petite, sa taille augmente d'une catégorie. De même, si elle était grande, énorme ou titanesque, sa taille diminue d'une catégorie.

Un rejeton du chaos ressemble à une parodie de la créature qu'il était autrefois. La plupart du temps, on lui voit les os et sa peau tombe par plaques tandis qu'il dégage une odeur pestilentielle. Sa couleur est généralement d'un violet écœurant que viennent relever quelques rayures marron et de minuscules taches de sa couleur d'origine. Ses membres sont difformes et il est le plus souvent doté d'un museau pendant, d'une gueule pleine de crocs et de cornes ou de tentacules.

Combat : les rejetons du chaos délivrent toute une série d'attaques naturelles qui dépendent de leur apparence (griffes ou sabots, morsure et coups de cornes ou de tentacules). Leur tactique est bien souvent fonction de l'animal qui leur a donné naissance, mais ils sont totalement incapables de coordonner leurs assauts.

Tous les rejetons du chaos sont immunisés contre les sorts de type *immobilisation, lenteur, hâte, terreur* et *confusion* (y compris *chaos*).

Ils ont un odorat et une ouïe le plus souvent extrêmement affûtés. Par contre, beaucoup sont myopes et incapables de distinguer les couleurs. La lumière vive leur fait mal aux yeux et les rend fous de rage, ce qui leur confère un bonus de +2 en attaque et de -2 à l'initiative. Entrent dans cette catégorie la lumière du soleil (qui est rare dans les paysages déformés par le chaos) et des sorts tels que *lumière éternelle*. Si l'effet lumineux est continu, le rejeton du chaos demeure enragé tant qu'il reste dans la zone du sort. S'il s'agit d'un flash instantané, le monstre se calme au bout de 1d4+2 rounds.

Le *Sceptre aux Sept Morceaux* est capable d'inverser le processus qui a créé ces monstres. Pour ce faire, le porteur de l'artefact doit réussir un jet de 5 ou moins sur 1d20. Il ajoute à ce chiffre son bonus de défense contre les attaques mentales (déterminé par son score de Sagesse), ce qui fait qu'un PJ ayant 18 en Sagesse doit réussir un jet de 9 ou moins. De plus, ce total se voit encore augmenté de 1 pour chaque segment que le *Sceptre* comprend au-delà du premier. Pour reprendre l'exemple précédent, notre personnage, muni du sceptre complet, devrait réussir un jet de 15 ou moins au d20. En cas de réussite, tous les rejetons du chaos situés dans l'aire d'effet (1,50 m de rayon par segment du *Sceptre*) retrouvent aussitôt leur forme normale.

Un rejeton du chaos retransformé grâce à l'artefact reste indécis pendant 1 round, puis il s'enfuit aussi vite que possible jusqu'à ce que le possesseur du *Sceptre* ait disparu de son champ de vision. Il est par la suite immunisé contre les vagues du chaos et ne peut plus être transformé.

Habitat/société : les rejetons du chaos conservent généralement le mode de vie qu'ils avaient avant (par exemple, les membres d'une meute restent ensemble), mais cela provient davantage de la force de l'habitude que de toute autre raison.

Ils n'ont aucun territoire déterminé et errent donc au hasard. Quand cela est possible, ils préfèrent hanter des régions semblables à celles qu'ils connaissaient auparavant. Il leur faut parcourir de nombreux kilomètres avant de découvrir une région qui leur convient, car le paysage qui les entoure au moment de leur action est lui aussi souvent modifié.

Écologie : les rejetons du chaos peuvent être créés à partir de toute créature dont l'intelligence est au moins animale (1) et au plus partielle (2-4). Celles ayant au moins 14 dés de vie ne peuvent être transformées, et ce, quelle que soit leur intelligence. Un jet de sauvegarde réussi (contre les sorts) permet à la créature de résister à la transformation.

Ces monstres sont stériles et n'ont d'autre préoccupation que leur prochain repas. Une région peuplée de rejetons du chaos finit très rapidement par dépérir et devenir déserte, les créatures mourant sans être remplacées. L'espérance de vie des rejetons du chaos atteint quatre ou cinq ans, mais elle pourrait être grandement augmentée s'il était possible de les protéger des accidents et des prédateurs. Dans la plupart des cas, ils dépeuplent totalement une région donnée avant d'y mourir.

Les rejetons du chaos n'ont pas la moindre utilité pratique. Bien que rigide, leur cuir pourrit très rapidement une fois la créature morte, et il est impossible de le tanner sans le détruire totalement. De la même manière, leurs crocs, griffes et autres cornes qui deviennent friables comme de l'argile à leur mort, sont inutilisables. Leur chair est immangeable et même toxique. Quiconque en avale, ne serait-ce qu'une bouchée, doit jouer un jet de sauvegarde contre le poison. Une réussite inflige au malheureux 1d10 points de dégâts au bout de 1d4 rounds, et un échec lui occasionne 2d10 points par round pendant 2d6 rounds. Les créatures immunisées contre le poison peuvent toutefois se nourrir de la chair des rejetons du chaos, et il s'agit d'ailleurs de l'un des mets préférés des araygnées-démons. Un sort de *neutralisation du poison* jeté avant que la toxine fasse effet annule les dégâts, mais chaque bouchée nécessite un nouveau jet de sauvegarde.

VAATI (DUC DES VENTS)

CLIMAT/TERRAIN :	Tous
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Collective ou solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Tous
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	D'exceptionnelle à géniale (15-18)
TRÉSOR :	A (A, W)
ALIGNEMENT :	Loyal neutre (loyal bon)
NOMBRE APPARAISSANT :	1d4
CLASSE D'ARMURE :	5 (variable selon la caste et le niveau)
DÉPLACEMENT :	12, vl 12 (A)
DÉS DE VIE :	4 (variable selon la caste et le niveau)
TAC0 :	17 (variable selon la caste et le niveau)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 (variable selon la caste et le niveau)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée + bonus de Force
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (2,10 m de haut)
MORAL :	D'élite à sans peur (13-20)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2000 + 1000 par niveau au-delà du 4ème

Les vaatis, ou ducs des vents, sont des immortels qui défendent la cause de la loi. Ils sont grands, musclés et androgynes. Toujours nus, ils se munissent parfois de ceinturons ou de harnais pour transporter leur équipement. Leur peau lisse est du même noir que leurs cheveux (qu'ils portent généralement coupés court), tandis que leurs yeux blanc brillent d'un puissant feu intérieur.

Ils parlent une langue, rythmée et mélodieuse, qui comprend de nombreux sons plus complexes les uns que les autres. Le bruit que font plusieurs vaatis en pleine discussion ressemble à un chant ou au frémissement du vent dans les feuilles d'un arbre. Les aventuriers vaatis parlent également le commun mais, lorsqu'ils sont surpris, ils ont souvent tendance à l'oublier et à s'exprimer par sifflements.

Dans les temps immémoriaux, les ducs des vents gouvernaient un immense empire qui s'étendait sur plusieurs mondes du Plan Primaire et avaient même quelques avant-postes dans de nombreux autres plans. Puis ils furent quasiment annihilés au cours du gigantesque conflit qui opposa les puissances de la Loi à celles du Chaos. En fait, les vaatis ne durent leur survie qu'à la création du *Sceptre de la Loi*, qu'ils utilisèrent pour gagner la guerre.

Combat : les vaatis sont des êtres paisibles qui préfèrent toujours la négociation au combat. Toutefois, lorsqu'ils n'ont pas le choix ou qu'ils se retrouvent face aux serviteurs du chaos, ils sont tout à fait capables de se défendre.

Tous les ducs des vents peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté : *contrôle de la température sur 3 m, diable de poussière, feuille morte* et *rafale*. Ils savent voler à une vitesse de 12 (et même plus, pour certains) bien que leur allure soit diminuée de moitié quand ils affrontent de violents vents de face. *Rafale* leur permet de doubler leur vitesse en vol pendant 1 round. Tous leurs pouvoirs fonctionnent, soit au 4ème niveau, soit au niveau qu'ils ont atteint dans leur classe de personnage (utilisez le niveau le plus élevé).

Ils sont immunisés contre le vieillissement (même magique) et contre toutes les attaques basées sur l'élément air. Aucune créature native du Plan Élémentaire de l'Air ne peut les approcher à moins de 1,50 m sauf si ce sont eux qui déclenchent les hostilités. Et, même dans ce cas, les ducs des vents reçoivent un bonus de +2 à leur classe d'armure, à leurs jets de sauvegarde et à leurs tests de caractéristique contre les créatures de ce type, tandis que les dégâts qu'ils subissent se voient diminués de 2 points par dé (jusqu'à un minimum de 1 point par dé).

Les vaatis possèdent une infravision (portée 30 m) et ne sont en rien gênés par la brume ou la poussière, pour peu qu'il s'agisse là de phénomènes atmosphériques ou générés par le vent.

Quand ils sont incapables d'éviter le combat, ils essayent généralement de prendre de la hauteur pour dominer leurs adversaires. Ils n'hésitent pas à faire usage de leurs sorts et de leurs armes de jet, et leur pouvoir de *feuille morte* constitue une défense particulièrement efficace contre les projectiles.

Les plus puissants vaatis ont également des pouvoirs qui leur viennent de leur caste (équivalente à une classe de personnage, voir ci-dessous). Les niveaux précisés ne sont qu'une moyenne, et il est possible de rencontrer des ducs des vents plus puissants (ou plus faibles) que ce qu'indique le texte.

La peau nue des vaatis est très résistante et leur procure une bonne classe d'armure. Leur CA naturelle augmente en fonction de leur niveau. Lorsqu'ils portent une armure, ils bénéficient, soit de leur protection naturelle, soit de celle de l'armure (la plus forte prime). Il en est de même des bracelets de défense et autres objets qui confèrent une CA fixe. Par contre, les anneaux de protection et autres objets similaires fonctionnent normalement.

Les ducs des vents ont un moral de départ de 13, et ce score augmente de 1 par niveau au-delà du 4ème (maximum 20 au 11ème niveau).

Habitat/Société : la plupart des vaatis résident aujourd'hui dans la Vallée d'Aaqa, que protègent trente-deux monts gigantesques. Aucun col ne mène à ce vallon circulaire, et il n'est possible d'y entrer que par voie aérienne. On ne peut s'y téléporter, mais plusieurs portails relient ce lieu au Plan Astral. Personne ne sait exactement où, ni même dans quel plan, se trouve cette combe.

La Vallée d'Aaqa est un paradis parfaitement ordonné. La température y est éternellement constante (22 °C), la flore est entretenue avec soin et de superbes demeures se dressent au milieu de somptueux jardins. L'ordre est tel en ce lieu que tous les brins d'herbe sont exactement à la même hauteur et qu'il est impossible de trouver une feuille morte par terre, quelle que soit la saison. Le vallon pourrait aisément accueillir dix fois plus de vaatis qu'il n'y en a aujourd'hui, et la plupart des demeures sont vides. Même l'ultime refuge de cette noble race a été sévèrement dépeuplé au cours de la dernière guerre contre la Reine du Chaos.

La société des ducs des vents est divisée en sept castes et seuls les vaatis connaissent les critères d'appartenance à telle ou telle caste. À la naissance, les ducs des vents sont obligatoirement *wergadeams* (travailleurs). Par la suite, une fois leur adolescence achevée, ils peuvent, soit le rester, soit intégrer une autre caste. En cas de besoin, certains *wergadeams* rejoignent d'autres castes au sein desquelles ils pourront se révéler plus utiles. Les six autres castes sont *houdeams* (chefs civils et militaires, gardes et soldats), *haikjadeams* (professeurs, policiers et détenteurs du savoir), *grideams* (fermiers, bergers et juges), *kheirdeams* (médecins et conseillers en matière de spiritualité) et enfin *vindeams* et *rudeams* (deux castes dont les membres sont philosophes, gardiens ou conseillers).

Il existe également une huitième caste, mais qui n'a rien d'officiel. Les *wendeams* sont des voyageurs qui surveillent la Reine du Chaos et tentent de retrouver le *Sceptre aux Sept Morceaux*. Ils sont considérés comme des parias.

Les *wergadeams* ne sortent jamais de la Vallée d'Aaqa. Les membres des autres castes font tout leur possible pour les imiter et ne se déplacent que lorsque l'enjeu est vital pour leur race. Seuls

les *wendeams* parcourent à l'envi le Plan Primaire et ne retournent quasiment jamais dans la Vallée d'Aaqa.

Aucun symbole n'indique la caste d'un vaati donné, mais tous la reconnaissent instinctivement.

Presque tout le monde considère que les ducs des vents sont extrêmement rigides et qu'ils accordent une trop grande importance à l'application pointilleuse des lois. Ils sont toujours prévisibles et le moindre aspect de leur société est régi par des règles très strictes. De plus, ils sont très prompts à critiquer tout manquement à l'étiquette, ce qui fait que, si les créatures très loyales sont généralement impressionnées par les vaatis, les autres ont du mal à les supporter.

Écologie : bien qu'ils soient grands et forts, les ducs des vents mangent avec parcimonie et l'alimentation nécessaire à leur survie semble être l'air qu'ils respirent. La Vallée d'Aaqa produit toutefois de nombreuses nourritures et ils peuvent offrir un véritable festin aux rares invités qu'ils reçoivent.

Bien que théoriquement immortels, ils ne sont pas immunisés contre les maladies et peuvent être tués au combat. Beaucoup ont au moins trois mille ans, et d'autres sont plus vieux encore. Leur taux de naissance est extrêmement bas. Un ou deux individus par siècle est exceptionnel. La race des ducs des vents ne se remettra sans doute jamais des énormes pertes subies lors de la dernière guerre contre le Chaos.

Les *wergadeams*

La plupart des vaatis appartiennent à cette caste. Les *wergadeams* ont un score de Force égal à 17, ce qui leur procure un bonus de +1 au toucher et aux dégâts. Généralement armés de bâtons et de couteaux, ils peuvent, en cas de conflit, avoir accès à des épées longues et des arcs longs. Ils n'ont pas d'autres pouvoirs que ceux dont disposent tous les ducs des vents.

Les *houdeams*

Les *houdeams* sont chargés de gérer les affaires civiles et militaires des vaatis. Leur première préoccupation consiste à défendre la Vallée d'Aaqa et à surveiller tous les visiteurs. Au cours de la grande guerre contre le Chaos, ils constituaient un corps d'élite fort de plusieurs milliers d'individus que l'on nommait les Capitaines de la Loi (il en est fait mention dans l'histoire du *Sceptre aux Sept Morceaux*).

Les *houdeams* sont des guerriers de niveau 5-14 (1d10+4). Leur Force est égale à 18/77, ce qui leur confère un bonus de +2 au toucher et de +4 aux dégâts. Leur classe d'armure de base se monte à 3, et elle s'améliore de 2 points par tranche de trois niveaux au-delà du 4ème. Un *houdeam* possède généralement une épée à deux mains, un arc long et plusieurs dagues. L'épée et l'arc bénéficient d'un enchantement de +1 entre les mains d'un vaati, bonus qui augmente de 1 point tous les trois niveau de l'*houdeam* au-delà du 4ème (jusqu'à un maximum de +4). Si ces armes tombent entre les mains d'un non-vaati, elles perdent aussitôt leur enchantement et se dégradent très rapidement pour finalement tomber en pièces au bout de 2d6 mois. Tous les *houdeams* sont spécialisés dans l'emploi de l'épée à deux mains. Sans armes, ils peuvent se battre à mains nues en délivrant autant d'attaques que leur niveau de guerrier le leur permet. Ces coups de poing peuvent bien évidemment viser à assommer l'adversaire (utilisez les règles habituelles) ou délivrer des dégâts normaux, à concurrence de 1d4+4 points par coup. Dans ce cas, l'*houdeam* est considéré armé (voir le *Manuel des Joueurs*, chapitre 9). De plus, si les règles concernant les arts martiaux et la maîtrise des armes sont appliquées dans votre monde (*Aide au Joueur : Combats et Tactiques*), tous les *houdeams* sont des spécialistes des arts martiaux (style C) et sont passés maîtres dans le maniement de l'épée à deux mains. Ils possèdent 1 degré de maîtrise par tranche de trois niveaux au-delà du 4ème.

Les *houdeams* peuvent utiliser les pouvoirs communs à tous les vaatis et sont capables de faire danser leur épée à deux mains trois fois par jour (comme une *épée dansante*). Généralement, ils combattent à mains nues pendant que leur arme danse.

Les *haikjadeams*

Ces vaatis sont des archivistes, des policiers ou des professeurs. Au cours de la guerre contre le Chaos, les *haikjadeams* avaient été intégrés au régiment des Capitaines de la Loi en raison de leur disposition à lutter contre les morts-vivants. Responsables de la sécurité, ils traquaient également les espions de la Reine du Chaos.

Les *haikjadeams* sont des paladins de niveau 4-13 (1d10+3). Ils ont une Force de 18/97, ce qui leur donne un bonus de +2 au toucher et de +5 aux dégâts. Leurs facultés sont orientées différemment de celles d'un paladin normal (la loi et le chaos viennent remplacer le bien et le mal). Par exemple, leur aura de protection est efficace contre toutes les créatures chaotiques et ils ont la capacité de détecter le chaos. Ils peuvent repousser les morts-vivants ou les commander, en fonction des circonstances (mais ils ne commandent généralement que les morts-vivants d'alignement loyal). À partir du 9ème niveau, les *haikjadeams* sont capables de jeter des sorts des sphères suivantes : Charme, Combat, Divination, Guérison et Loi (cette dernière est décrite dans le *Recueil de Magie*).

Leur CA de base est égale à 3 et diminue de 1 point par tranche de 2 niveaux gagnés au-delà du 3ème. Ils sont armés comme les *houdeams* mais n'ont pas la possibilité de faire danser leur épée. Ils ne sont pas non plus passés maîtres dans l'utilisation de leur arme et ne pratiquent pas les arts martiaux.

Par contre, les *haikjadeams* disposent de deux pouvoirs en plus de ceux communs à tous les ducs des vents. Il s'agit de *révélation de la vérité* et d'*apaisement des vents*, qu'ils peuvent utiliser trois fois par jour.

Révélation de la vérité fonctionne comme un sort de *dissipation de la magie* mais n'est efficace que contre les illusions et toutes les formes de tromperie magique. Par exemple, il révèle les créatures invisibles, force celles qui sont métamorphosées ou sous l'effet d'un *changement de forme* à reprendre leur véritable apparence, et ainsi de suite. Lorsque ce sort prend une créature pour cible, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de ne pouvoir mentir pendant 2d4 rounds. La créature affectée peut refuser de parler, mais il lui est impossible de contourner la vérité.

Comme son nom l'indique, *apaisement des vents* calme toutes les formes de vent (magiques ou non) dans un rayon de 10 m autour du vaati. Tous les vents sont réduits à une douce brise et aucune créature du Plan Élémentaire de l'Air ne peut pénétrer dans cette zone. Mais le sort se dissipe instantanément si l'on force une telle créature à entrer dans l'aire d'effet, comme pour un sort de *protection contre le mal*. Ce sort annule également les attaques basées sur le bruit. Il dure 3 rounds par niveau de l'*haikjadeam*.

Les *grideams*

Les *grideams* sont chargés de s'occuper de la faune et de la flore d'Aaqa. Ce sont eux qui maintiennent la vallée dans cet état idyllique, avec l'aide des *wergadeams* qu'ils dirigent. Ils servent également de médiateurs en cas de conflit entre vaatis et de juges lorsque des étrangers ont enfreint la loi.

En secret, les *grideams* maintiennent le contact avec les *wendeams*. Ils s'intéressent énormément au *Sceptre aux Sept Morceaux* et à la Reine du Chaos, et seraient prêts à tout pour arracher l'artefact aux griffes de leur ennemie en cas de nécessité.

Les *grideams* sont des druides de niveau 4-13 (1d10+3). Leur Force est égale à 16, ce qui leur procure un bonus de +1 aux dégâts. Ils bénéficient de tous les pouvoirs des druides normaux et ont accès à toutes les sphères habituelles, plus celle de la Loi. Leur CA de base est égale à 3 et diminue de 1 point par tranche de 2 niveaux gagnés au-delà du 3ème. Ils peuvent utiliser les mêmes armes que les druides normaux mais montrent une prédisposition pour le bâton.

Malgré leur alignement loyal, les *grideams* sont en accord avec la philosophie des druides, telle qu'elle est expliquée dans le *Manuel des Joueurs*. Par contre, pour eux, la nature est la preuve de l'existence d'un ordre universel qui doit être préservé à tout prix, ce qu'ils font en luttant contre le Chaos.

En plus de leurs pouvoirs de druides et de ceux qui sont communs à tous les vaatis, les *grideams* peuvent utiliser les sorts suivants, trois fois par jour : *apaisement des vents* (voir ci-dessus), *brouillard solide* et *nuage de mort*. Une fois par heure, ils sont capables de faire apparaître une *lame des vents*. Ce sort est similaire au sort de prêtre de niveau 2 *lame enflammée*, mais les dégâts infligés par la *lame des vents* sont dus à une zone d'air à très forte pression (1d4+6 points de dégâts). Ce sort qui n'affecte en rien les créatures aériennes, inflige des dégâts doublés (2d4+12) aux créatures à base de terre.

Une fois par jour, un *grideam* de niveau 8 ou plus peut faire apparaître entre un et sept tourbillons, qui font tous un peu plus de 2 m de haut pour un petit mètre de large à leur plus grande extrémité. Ces mini-tornades se déplacent à une vitesse de 21 (manœuvrabilité de classe A), ont un TAC0 de 10, 30 points de vie et la classe d'armure de leur créateur. Elles peuvent attaquer une fois par round (4d4 points de dégâts). Le *grideam* garde le plein contrôle de ses tourbillons tant qu'il les a à portée de vue et qu'il leur accorde un minimum de concentration. Ils ne se dissipent pas si le vaati est blessé, mais ce dernier ne peut rien faire d'autre que se déplacer s'il ne veut pas les voir disparaître. Si le *grideam* est tué ou perd connaissance, les tourbillons se dissipent aussitôt. Ces mini-tornades peuvent attaquer les créatures gazeuses et disperser les nuages magiques, sauf ceux qui ont un effet instantané (exemple, bien qu'il ne soit pas magique : le souffle d'un dragon vert). Les nuages permanents ne sont dissipés que tant qu'un tourbillon reste dans leur aire d'effet; ils se reforment par la suite. S'il se déplace sur un sol sablonneux ou similaire, le tourbillon génère un nuage aveuglant sur son passage (5 m de rayon). Quiconque est pris dans cet effet ne recouvre la vue que 2 rounds après être sorti de la zone affectée.

Les *kheirdeams*

Les *kheirdeams* sont les médecins et les conseillers des vaatis pour tout ce qui touche au spirituel. Ils s'occupent de leurs frères comme les *grideams* se chargent de la faune et de la flore de la Vallée d'Aaqa. Durant la guerre, ils soignaient les blessés et faisaient office d'unité de réserve.

Les *kheirdeams* sont des clercs de niveau 5-14 (1d10+4). Ils ont un score de 16 en Force, ce qui leur confère un bonus de +1 aux dégâts. Ils ont accès aux sphères normales pour les clercs, ainsi qu'à la sphère de la Loi et à tous les sorts de la sphère Élémentaire en rapport avec l'élément air (*conjuration/renvoi d'un élémental d'air, marche aérienne, marche divine* et *nuage de purification*). Leur CA de base est égale à 3 et diminue de 1 point par tranche de 2 niveaux gagnés au-delà du 3ème. Ils ont accès aux mêmes armes que les clercs mais préfèrent les bâtons.

En plus de leurs sorts de clercs et des pouvoirs communs à tous les vaatis, les *kheirdeams* peuvent utiliser *révélation de la vérité* et *apaisement des vents* trois fois par jour, comme les *haikjadeams*. Ils sont également capables de repousser ou de contrôler les morts-vivants, selon l'action qui leur paraît la plus justifiée le moment venu.

Les *vindeams* et les *rudeams*

Ces deux castes sont les magiciens des vaatis. Lorsqu'ils ne sont pas trop occupés par leurs recherches magiques, ils jouent le rôle de philosophes ou de conseillers. Pendant la guerre contre le chaos, ils servaient d'unité d'artillerie lourde. Aujourd'hui, ils sont chargés de défendre la Vallée d'Aaqa en cas de danger. Ce sont également eux que l'on envoie hors du vallon lorsque le besoin s'en fait sentir (par exemple en tant qu'ambassadeurs).

Vindeams et *rudeams* sont des magiciens de niveau 4-13 (1d10+3). Leur score de Force est égal à 15.

Les *vindeams* se spécialisent dans les sorts ayant trait à l'élément air ou aux gaz. Si vous admettez les élémentalistes du *Recueil de Magie* dans votre univers, les *vindeams* ont tous les avantages et inconvénients des élémentalistes de l'air.

Pour leur part, les *rudeams* sont des abjurateurs (spécialistes de l'école d'abjuration).

Les membres de ces deux castes ont une CA égale à 4 qui n'augmente jamais, quel que soit leur niveau. Ils peuvent manier les mêmes armes que les magiciens normaux mais préfèrent nettement le bâton.

En plus de leurs sorts et des pouvoirs communs à tous les vaatis, les *vindeams* peuvent jeter *brouillard solide* et *nuage de mort* une fois par jour. Ils sont également capables d'invoquer des tourbillons trois fois par jour, comme les *grideams*.

Pour leur part, les *rudeams* peuvent jeter *renvoi des sorts* une fois par jour, ainsi que *révélation de la vérité* et *apaisement des vents* trois fois par jour.

Les *wendeams*

Les *wendeams* ne sont qu'une poignée, et tous descendent du légendaire Capitaine de la Loi qui utilisa le *Sceptre de la Loi* pour vaincre Miska lors de la bataille de Pesh et poursuivit le monstre dans le Pandémonium une fois l'artefact brisé. Les *wendeams* ont voué leur existence à la recherche du *Sceptre* et leur quête les mène de monde en monde. Les autres ducs des vents les considèrent comme des parias, et seuls les *grideams* comprennent l'importance de leurs actes.

Les *wendeams* sont des rôdeurs de niveau 4-13 (1d10+3). Ils ont 18/97 en Force, ce qui leur procure un bonus de +2 au toucher et de +5 aux dégâts. La longue lutte qui les oppose à la Reine du Chaos a peu à peu changé leurs convictions, tant et si bien qu'ils sont devenus loyaux bons (ce qui ne fait rien pour rehausser pas la piètre opinion que leurs congénères ont d'eux). Ils possèdent toutes les capacités des rôdeurs normaux, mais leurs ennemis raciaux sont toujours les araygnées-démons.

La CA de base des *wendeams* est égale à 3 et diminue de 1 point par tranche de 2 niveaux gagnés au-delà du 3ème. Ces vaatis préfèrent les armes légères, et nombreux sont armés comme suit : arc long, fléchettes, dague et deux épées courtes. Quand ils n'utilisent pas de bouclier, ils combattent à l'aide d'une arme dans chaque main. Il n'est pas rare qu'un *wendeam* possède au moins une arme +1. À partir du 6ème niveau, il a une arme +1 et 60 % de chances pour qu'une autre soit au moins +2. À partir du 10ème niveau, son arsenal magique se monte à deux armes +1 et 60 % de chances d'avoir une arme au moins +3. Les armes magiques des *wendeams* sont des objets normaux qui conservent toutes leurs propriétés lorsqu'elles tombent entre les mains d'autres créatures.

Les *wendeams* peuvent utiliser les pouvoirs magiques communs à tous les vaatis. De plus, ils ont, tout comme les chiens de la loi, la possibilité de suivre la trace d'une créature qui s'est téléportée. Dans ce cas, le duc des vents utilise l'énergie résiduelle dépensée par le sort pour se téléporter à son tour, mais il ne peut emmener avec lui que 125 kg tout au plus (plus 75 kg par niveau au-delà du 10ème).

